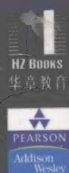


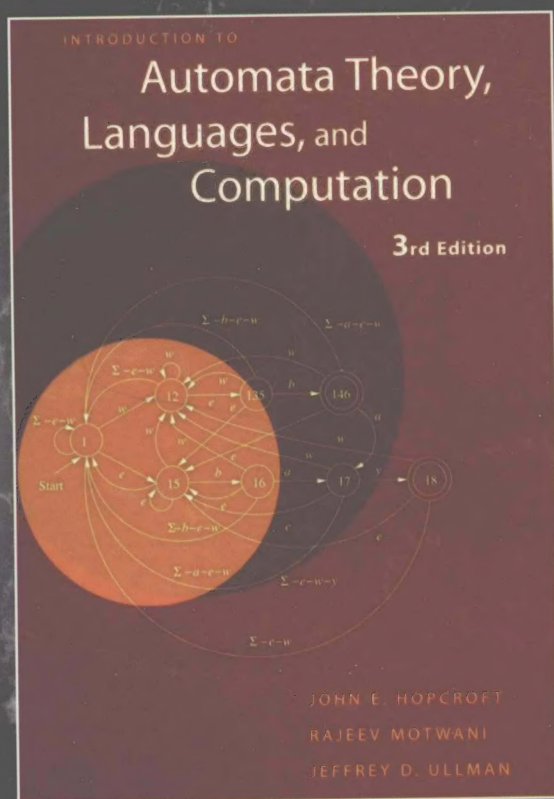
原书第3版

计 算 机 科 学 丛 书



自动机理论、 语言和计算导论

(美) John E. Hopcroft Rajeev Motwani Jeffrey D. Ullman 著 孙家骅 等译
康奈尔大学 斯坦福大学 斯坦福大学



Introduction to Automata Theory, Languages, and Computation

Third Edition



机械工业出版社
China Machine Press

自动机理论、语言和计算导论 (原书第3版)

本书是关于形式语言、自动机理论和计算复杂性方面的经典教材，是三位理论计算大师的巅峰之作，现已更新到第3版。书中涵盖了有穷自动机、正则表达式与语言、正则语言的性质、上下文无关文法及上下文无关语言、下推自动机、上下文无关语言的性质、图灵机、不可判定性以及难解问题等内容。

本书已被世界许多著名大学采用为计算机理论课程的教材或教学参考书，适合作为国内高校计算机专业高年级本科生或研究生的教材，还可供从事理论计算工作的研究人员参考。

本书特点：

- 以简洁和易理解的方式讲述理论概念。
- 强调理论的现代应用。
- 使用大量的图来帮助表达概念。
- 提供定义和证明的更多细节。
- 每章提供大量难易程度不同的练习。

作者简介

John E. Hopcroft

于斯坦福大学获得博士学位，现为康奈尔大学计算机科学系教授。1994年到2001年，任康奈尔大学工程学院院长。他是1986年图灵奖获得者。他的研究兴趣集中在计算理论方面，尤其是算法分析、自动机理论等。



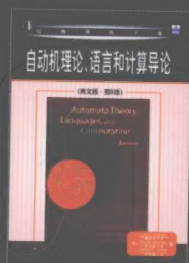
Rajeev Motwani

于加州大学伯克利分校获得博士学位，现为斯坦福大学计算机科学系教授。他的研究兴趣包括数据库、数据挖掘、Web搜索和信息检索、机器人等。



Jeffrey D. Ullman

斯坦福大学计算机科学系Stanford W. Ascherman教授，数据库技术专家，美国国家工程院院士。他的研究兴趣包括数据库理论、数据库集成、数据挖掘、理论计算等。



自动机理论、语言和计算导论 (英文版·第3版)
ISBN 978-7-111-22392-4
定价：59.00元



www.PearsonEd.com

投稿热线：(010) 88379604

购书热线：(010) 68995259, 68995264

读者信箱：hzjsj@hzbook.com

华章网站 <http://www.hzbook.com>

网上购书：www.china-pub.com

封面设计：李易 杨多



上架指导：计算机 计算理论

ISBN 978-7-111-24035-8



定价：49.00元

计 算 机 科 学 丛 书

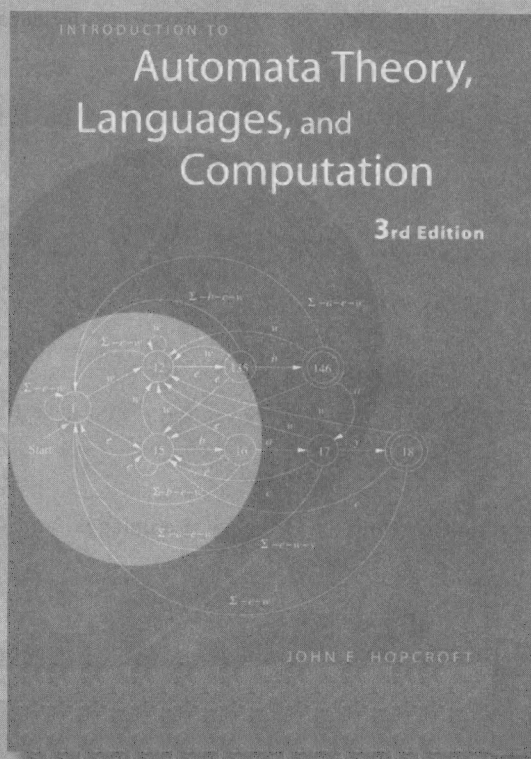
原书第3版

TP301/21=2

2008

自动机理论 语言和计算导论

(美) John E. Hopcroft Rajeev Motwani Jeffrey D. Ullman 著 孙家骅 等译
康奈尔大学 斯坦福大学 斯坦福大学



**Introduction to Automata Theory, Languages,
and Computation**
Third Edition



机械工业出版社
China Machine Press

本书是关于形式语言、自动机理论和计算复杂性方面的经典之作，是国际上得到广泛认可的计算机理论和计算机工程专业的优秀教材。书中涵盖了有穷自动机、正则表达式与语言、正则语言的性质、上下文无关文法及上下文无关语言、下推自动机、上下文无关语言的性质、图灵机、不可判定性以及难解问题等内容。本书注重定义、定理的准确性和严格性，注重学生形式化和严格的数学推理能力的培养，同时在定义和证明中运用直观的方法说明抽象概念，借助许多图表帮助传达思想，并包含大量难度各异的示例和习题，便于读者加深对内容的理解。

本书适合作为计算机专业高年级本科生及研究生计算理论课程的教材和教学参考书。

Simplified Chinese edition copyright © 2008 by Pearson Education Asia Limited and China Machine Press.

Original English language title: *Introduction to Automata Theory, Languages, and Computation*, Third Edition (ISBN 0-321-45536-3) by John E. Hopcroft, Rajeev Motwani, and Jeffrey D. Ullman. Copyright © 2007.

All rights reserved.

Published by arrangement with the original publisher, Pearson Education, Inc., publishing as Addison-Wesley.

本书封面贴有Pearson Education（培生教育出版集团）激光防伪标签，无标签者不得销售。

版权所有，侵权必究。

本书法律顾问 北京市展达律师事务所

本书版权登记号：图字：01-2006-5653

图书在版编目（CIP）数据

自动机理论、语言和计算导论（原书第3版）/（美）霍普克罗夫特（Hopcroft, J. E.）等著；孙家骝等译. —北京：机械工业出版社，2008.7

（计算机科学丛书）

书名原文：Introduction to Automata Theory, Languages, and Computation, (Third Edition)

ISBN 978-7-111-24035-8

I. 自… II. ① 霍… ② 孙… III. ① 自动机理论—教材 ② 形式语言—教材 IV. TP301

中国版本图书馆CIP数据核字（2008）第060185号

机械工业出版社（北京市西城区百万庄大街22号 邮政编码 100037）

责任编辑：刘立卿

北京京北制版厂印刷 · 新华书店北京发行所发行

2008年7月第1版第1次印刷

184mm×260mm · 23.75印张

标准书号：ISBN 978-7-111-24035-8

定价：49.00元

凡购本书，如有倒页、脱页、缺页，由本社发行部调换

本社购书热线：（010）68326294

出版者的话

文艺复兴以降，源远流长的科学精神和逐步形成的学术规范，使西方国家在自然科学的各个领域中取得了垄断性的优势；也正是这样的传统，使美国在信息技术发展的六十多年间名家辈出、独领风骚。在商业化的进程中，美国的产业界与教育界越来越紧密地结合，计算机学科中的许多泰山北斗同时身处科研和教学的最前线，由此而产生的经典科学著作，不仅肇划了研究的范畴，还揭示了学术的源变，既遵循学术规范，又自有学者个性，其价值并不会因年月的流逝而减退。

近年，在全球信息化大潮的推动下，我国的计算机产业发展迅猛，对专业人才的需求日益迫切。这对计算机教育界和出版界都既是机遇，也是挑战；而专业教材的建设在教育战略上显得举足轻重。在我国信息技术发展时间较短的现状下，美国等发达国家在其计算机科学发展的几十年间积淀和发展的经典教材仍有许多值得借鉴之处。因此，引进一批国外优秀计算机教材将对我国计算机教育事业的发展起到积极的推动作用，也是与世界接轨、建设真正的世界一流大学的必由之路。

机械工业出版社华章分社较早意识到“出版要为教育服务”。自1998年开始，华章分社就将工作重点放在了遴选、移译国外优秀教材上。经过多年的不懈努力，我们与Pearson, McGraw-Hill, Elsevier, MIT, John Wiley & Sons, Cengage等世界著名出版公司建立了良好的合作关系，从他们现有的数百种教材中甄选出Andrew S. Tanenbaum, Bjarne Stroustrup, Brian W. Kernighan, Dennis Ritchie, Jim Gray, Alfred V. Aho, John E. Hopcroft, Jeffrey D. Ullman, Abraham Silberschatz, William Stallings, Donald E. Knuth, John L. Hennessy, Larry L. Peterson等大师名家的一批经典作品，以“计算机科学丛书”为总称出版，供读者学习、研究及珍藏。大理石纹理的封面，也正体现了这套丛书的品位和格调。

“计算机科学丛书”的出版工作得到了国内外学者的鼎力襄助，国内的专家不仅提供了中肯的选题指导，还不辞劳苦地担任了翻译和审校的工作；而原书的作者也相当关注其作品在中国的传播，有的还专程为其书的中译本作序。迄今，“计算机科学丛书”已经出版了近两百个品种，这些书籍在读者中树立了良好的口碑，并被许多高校采用为正式教材和参考书籍。其影印版“经典原版书库”作为姊妹篇也被越来越多实施双语教学的学校所采用。

权威的作者、经典的教材、一流的译者、严格的审校、精细的编辑，这些因素使我们的图书有了质量的保证。随着计算机科学与技术专业学科建设的不断完善和教材改革的逐渐深化，教育界对国外计算机教材的需求和应用都将步入一个新的阶段，我们的目标是尽善尽美，而反馈的意见正是我们达到这一终极目标的重要帮助。华章分社欢迎老师和读者对我们的工作提出建议或给予指正，我们的联系方式如下：

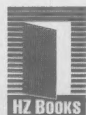
华章网站：www.hzbook.com

电子邮件：hzedu@hzbook.com

联系电话：(010) 68995264

联系地址：北京市西城区百万庄南街1号

邮政编码：100037



华章教育

华章科技图书出版中心

译者序

理论计算机科学是推动计算机技术向前发展的强大动力。自动机、形式语言、可计算性和相关方面内容构成的计算理论，是理论计算机科学的基础内容之一。学习、研究这些内容，不仅为进一步学习、研究理论计算机科学所必需，而且对增强形式化能力和推理能力有重要作用，这些能力对从事计算机技术中的软件形式化等研究，是不可缺少的。

本书是由John E. Hopcroft、Rajeev Motwani和Jeffrey D. Ullman三位计算机学者合作编写的，是最著名的理论计算机科学著作之一，是世界各国广泛采用的计算机理论专业和计算机工程专业的优秀教材之一。它主要介绍形式语言、自动机、可计算性和相关方面内容。它特别注意定义、定理的准确性和严格性，这有利于培养学生形式化和严格的数学推理的能力。本书第1版于1979年发行。它的第3版有一个新的特色，那就是增加了一套由Gradiance公司开发的在线作业帮助系统。教师可以利用它给学生安排课后作业，或者给那些没有选课的学生提供一个特殊的综合课程（不是由老师申请开设的课程），使得他们可以利用这些课后作业作为练习和指导。然而遗憾的是，Gradiance在线作业系统只适用于购买原版教材的北美地区学生，中国学生还不能使用这个系统，因此，我们在翻译第3版的过程中，对涉及Gradiance系统的内容进行了删减。

引进国外的优秀计算机教材，无疑会对我国的计算机教育事业的发展起积极推动作用，也是与世界接轨、建立世界一流大学不可缺少的条件。我们把本书介绍给国内从事计算机教育事业的同行们，以供参考。

这个译本是根据原书第3版翻译的。参加本书翻译的有：孙家骅同志，负责各章译稿的详细修改和全书的统稿；刘明浩同志，负责第1~3章及前言、目录的翻译；孙自然同志，负责第4、5章的翻译；王啸吟同志，负责第6、7章的翻译；王华同志，负责第8、9章的翻译；侯姗姗同志，负责第10、11章及索引的翻译。为了与本书第2版中译本用的名词、术语保持统一，在翻译过程中我们参考了由刘田、姜晖和王捍贫同志完成的本书第2版中译本。

由于我们的能力有限，难免有不当之处，敬请读者不吝赐教。

译者

2008年3月



中国科学院出版社

中国科学院图书馆藏

华英网站 www.hzbook.com
电子邮箱 hzbook@hzbook.com
联系电话 (010) 68995364
联系地址 北京市西城区百万庄大街24号
邮政编码 100037

前言

在本书1979年出版的前一版的前言中，Hopcroft和Ullman对于下面的事实感到惊诧不已：与1969年他们写第一本书时的情形相比，自动机这一专题已经有了突破性地发展。的确，1979年版的书中包含许多在以前的著作中找不到的主题，篇幅增加了大约一倍。如果读者有兴趣把本书与1979年版的那本书做个比较就会发现，正如20世纪70年代的汽车那样，本书是“外看大，内看小”。这表面看起来像是退步，但是我们有理由对此变化感到高兴。

首先，在1979年，自动机和语言理论还是一个比较活跃的研究领域。那本书的主要目的是鼓励擅长数学的学生为这个领域做出新的贡献。然而今天，直接针对自动机理论的研究几乎已经销声匿迹（相反，更多的是对其应用的研究），因此也就没有理由继续保持1979年那本书的简洁和高度数学化的风格。

其次，在过去的20年里，自动机和语言理论的角色已经发生了很大的变化。在1979年，自动机还主要是研究生水平的专题，那时我们假定的读者是高年级研究生，特别是使用这本书后几章的那些读者。然而到了今天，它已经成为本科生课程的主要内容。正是基于这个原因，本书在编排时必须假定对于读者只有很少的预备知识的要求，因此必须比前一版本的书提供更多的背景知识介绍和论证的细节。

环境的第三个变化是，计算机科学在过去的30年里已经发展到了几乎无法想像的程度。在1979年，我们觉得可能会经受得起下一轮技术考验的材料太少了，以致于排满课程计划都很难；然而今天，却有非常多的子科目在竞争本科生课程的有限空间。

第四，计算机科学如今已经发展成为更加职业化的科目，在许多学习它的学生中存在着严重的实用主义倾向。但我们仍然相信，自动机理论的方方面面是各种新兴学科的重要工具，并且我们相信，无论学生多么倾向于只去学习那些最能直接赚钱的技术，但在典型的自动机课程中，那些理论的和有利于拓宽思维的习题依然可以保持其价值。然而，为了保证这个科目在计算机专业学生的课程表中继续占有一席之地，我们相信有必要在强调数学理论的同时也强调应用。因此，我们把上一版中许多比较深奥的主题换成了今天如何使用这些思想的例子。虽然自动机和语言理论在众多编译器上的应用如今已经广为人知，以至于这些内容通常已经包含在介绍编译技术的课程中，但是还存在一些较新的用途，包括用来验证协议的模型验证算法以及采用与上下文无关文法的模式的文本描述语言等，本书对此进行了补充说明。

对于本书内容增减的最后一项解释是，如今我们能够充分利用Don Knuth和Les Lamport开发的TEX和LATEX排版系统的优点。特别是后一种系统，它鼓励“开放”式的排版，让书籍篇幅更大，但更容易阅读。感谢这两个人的努力为本书出版发行作出的贡献。

本书用法

本书适合于本科三年级以上学生的一季度或一学期的课程。在斯坦福大学，我们把这份讲

义用在CS154课程中，这是自动机和语言理论的课程。这是门一季度的课程，Rajeev和Jeffrey都曾经教过。由于授课时间有限，第11章不包括在授课范围以内，后面一些材料（比如较难的10.4节中的多项式时间归约等内容）也都省略了。本书的网站（参见下面）包括CS154课程的笔记和教学大纲等材料。

几年前我们发现，许多进入斯坦福大学的研究生都学过一门不包括难解性理论的自动机理论课程。由于斯坦福大学的全体教员相信，对于每一位计算机科学家来说，仅仅停留在知道“NP完全意味着需要花费很长时间”这一层面是远远不够的，充分了解这些思想是十分必要的，所以就有了另外一门课程CS154N，选这个课的学生可以只学习第8、9和10章。他们实际上学习CS154课程大约后三分之一部分的内容，由此来满足CS154N课程的要求。即使在今天，我们仍然发现，每个季度都有一些学生采取这种优化的课程选项。由于这样做几乎不需要额外的努力，所以我们推荐使用这种方法。

预备知识

为了最好地使用本书，读者应当在这以前学过一门关于离散数学（如图、树、逻辑、证明技巧等）的课程。我们还假设读者学过一些有关程序设计的课程，熟悉常见的数据结构、递归和主要系统组件（如编译器）的作用等。这些预备知识一般应当包含在大学一、二年级计算机科学课程计划中。

习题

本书中包含大量的习题，几乎每个章节都有。我们将较难的习题或其中的某一部分用单个叹号标出，最难的则用两个叹号标出。

某些习题或其中的某一部分标有星号。对于这部分习题，其解答方法可以通过本书的网页获得。这些解答可以公开获得，只限于进行自我检查。需要注意的一点是，在少数情况下，习题B要求修改或改编对另一个习题A的解答。如果A的某些部分有解答，那么你就应当预期B的对应部分也应当有解答。

Gradiance 在线作业[⊖]

本书第3版有一个新的特色，即增加了一套由Gradiance公司开发的在线作业伴随系统。教师可以利用它给学生安排课后作业，或者给那些没有选课的学生提供一个特殊的综合课程（不是由老师申请开设的课程），使得他们可以利用这些课后作业作为练习和指导。Gradiance系统所提供的问题和普通问题的形式一样，但会对你提交的解决方案进行检查。如果你提交的答案不正确，系统将会提供一些针对性的建议或反馈意见，以帮助纠正你的解决方案。只要你的老师允许，就可以重复尝试，直到达到一个满意的分数为止。

所有在北美地区购买这本书第3版的读者，都将自动获得这项Gradiance在线作业服务的授权。更多的信息，请访问Addison-Wesley网站 www.aw.com/gradiance 或者发邮件给 computing@aw.com。

[⊖] Gradiance系统对中国学生不适用，因此第3版翻译中删除了有关该系统的内容。——编者注

万维网上的支持

本书的主页是

<http://www-db.stanford.edu/~ullman/ialc.html>

其中包含带星号习题的解答、已知的勘误表、后备材料等。我们希望提供所教CS154课程的所有笔记材料，包括课后作业、习题解答和考试等。

致谢

Craig Silverstein关于“如何进行证明”的讲稿为本书第1章中的一些材料提供了借鉴。对本书第2版手稿（2000）的评论和勘误来自于：Zoe Abrams、George Candea、Haowen Chen、Byong-Gun Chun、Jeffrey Shallit、Bret Taylor、Jason Townsend和Erik Uzureau等。

同时，我们也收到了很多有关本书第2版内容勘误的电子邮件，这些读者的名字已经写进了那一版本在线勘误表的致谢栏中。然而，我们还是希望把那些提出了大量书中出现的重大错误的人员公布如下，他们是：Zeki Bayram、Sebastian Hick、Kang-Rae Lee、Christian Lemburg、Nezam Mahdavi-Amiri、Dave Majer、A.P.Marathe、Mark Meuleman、Mustafa Sait-Ametov、Alexey Sarytchev、Jukka Suomela、Rod Topor、Po-Lian Tsai、Tom Whaley、Aaron Windsor 和 Jacinth H.T.Wu。

非常感谢他们的帮助。当然，剩下的错误都是由我们负责。

J. E. H.

R. M.

J. D. U.

纽约州，艾萨克；加州，斯坦福

2006年2月

目 录

出版者的话	
译者序	
前言	
第1章 自动机：方法与体验	1
1.1 为什么研究自动机理论	1
1.1.1 有穷自动机简介	1
1.1.2 结构表示法	3
1.1.3 自动机与复杂性	3
1.2 形式化证明简介	3
1.2.1 演绎证明	4
1.2.2 求助于定义	6
1.2.3 其他定理形式	7
1.2.4 表面上不是“如果-则”命题的定理	9
1.3 其他的证明形式	9
1.3.1 证明集合等价性	9
1.3.2 逆否命题	10
1.3.3 反证法	12
1.3.4 反例	12
1.4 归纳证明	13
1.4.1 整数上的归纳法	13
1.4.2 更一般形式的整数归纳法	16
1.4.3 结构归纳法	16
1.4.4 互归纳法	18
1.5 自动机理论的中心概念	19
1.5.1 字母表	19
1.5.2 串	20
1.5.3 语言	21
1.5.4 问题	21
1.6 小结	23
1.7 参考文献	24
第2章 有穷自动机	25
2.1 有穷自动机的非形式化描述	25
2.1.1 基本规则	26
2.1.2 协议	26
2.1.3 允许自动机忽略动作	27
2.1.4 整个系统成为一个自动机	29
2.1.5 用乘积自动机验证协议	30
2.2 确定型有穷自动机	30
2.2.1 确定型有穷自动机的定义	31
2.2.2 DFA如何处理串	31
2.2.3 DFA的简化记号	32
2.2.4 把转移函数扩展到串	33
2.2.5 DFA的语言	35
2.2.6 习题	35
2.3 非确定型有穷自动机	37
2.3.1 非确定型有穷自动机的非形式化观点	37
2.3.2 非确定型有穷自动机的定义	38
2.3.3 扩展转移函数	39
2.3.4 NFA的语言	39
2.3.5 确定型有穷自动机与非确定型有穷自动机的等价性	40
2.3.6 子集构造的坏情形	43
2.3.7 习题	45
2.4 应用：文本搜索	46
2.4.1 在文本中查找串	46
2.4.2 文本搜索的非确定型有穷自动机	46
2.4.3 识别关键字集合的DFA	47
2.4.4 习题	49
2.5 带 ϵ 转移的有穷自动机	49
2.5.1 ϵ 转移的用途	49
2.5.2 ϵ -NFA的形式化定义	50
2.5.3 ϵ 闭包	51
2.5.4 ϵ -NFA的扩展转移和语言	52
2.5.5 消除 ϵ 转移	53
2.5.6 习题	54
2.6 小结	55
2.7 参考文献	55

第3章 正则表达式与正则语言	57
3.1 正则表达式	57
3.1.1 正则表达式运算符	57
3.1.2 构造正则表达式	59
3.1.3 正则表达式运算符的优先级	60
3.1.4 习题	61
3.2 有穷自动机和正则表达式	61
3.2.1 从DFA到正则表达式	62
3.2.2 通过消除状态把DFA转化为正则 表达式	65
3.2.3 把正则表达式转化为自动机	69
3.2.4 习题	72
3.3 正则表达式的应用	73
3.3.1 UNIX中的正则表达式	73
3.3.2 词法分析	74
3.3.3 查找文本中的模式	76
3.3.4 习题	77
3.4 正则表达式代数定律	77
3.4.1 结合律与交换律	78
3.4.2 单位元与零元	78
3.4.3 分配律	79
3.4.4 幂等律	79
3.4.5 与闭包有关的定律	79
3.4.6 发现正则表达式定律	80
3.4.7 检验正则表达式代数定律	81
3.4.8 习题	82
3.5 小结	83
3.6 参考文献	84
第4章 正则语言的性质	85
4.1 证明语言的非正则性	85
4.1.1 正则语言的泵引理	85
4.1.2 泵引理的应用	87
4.1.3 习题	88
4.2 正则语言的封闭性	89
4.2.1 正则语言在布尔运算下的封闭性	89
4.2.2 反转	93
4.2.3 同态	94
4.2.4 逆同态	96
4.2.5 习题	99
4.3 正则语言的判定性质	102

4.3.1 在各种表示之间转化	102
4.3.2 测试正则语言的空性	104
4.3.3 测试正则语言的成员性	104
4.3.4 习题	105
4.4 自动机的等价性和最小化	105
4.4.1 测试状态的等价性	105
4.4.2 测试正则语言的等价性	107
4.4.3 DFA最小化	108
4.4.4 为什么不能比最小DFA更小	110
4.4.5 习题	111
4.5 小结	112
4.6 参考文献	112
第5章 上下文无关文法及上下文无关 语言	115
5.1 上下文无关文法	115
5.1.1 一个非形式化的例子	115
5.1.2 上下文无关文法的定义	116
5.1.3 使用文法来推导	118
5.1.4 最左推导和最右推导	119
5.1.5 文法的语言	120
5.1.6 句型	121
5.1.7 习题	122
5.2 语法分析树	124
5.2.1 构造语法分析树	124
5.2.2 语法分析树的产生	125
5.2.3 推理、推导和语法分析树	125
5.2.4 从推理到树	126
5.2.5 从树到推导	127
5.2.6 从推导到递归推理	129
5.2.7 习题	131
5.3 上下文无关文法的应用	131
5.3.1 语法分析器	131
5.3.2 语法分析器生成器YACC	133
5.3.3 标记语言	134
5.3.4 XML和文档类型定义	135
5.3.5 习题	140
5.4 文法和语言的歧义性	141
5.4.1 歧义文法	141
5.4.2 去除文法的歧义性	143
5.4.3 最左推导作为表达歧义性的一种	

方式	145	7.2.2 泵引理的陈述	191
5.4.4 固有的歧义性	146	7.2.3 CFL的泵引理的应用	193
5.4.5 习题	147	7.2.4 习题	195
5.5 小结	148	7.3 上下文无关语言的封闭性	196
5.6 参考文献	148	7.3.1 代入	196
第6章 下推自动机	151	7.3.2 代入定理的应用	198
6.1 下推自动机的定义	151	7.3.3 反转	198
6.1.1 非形式化的介绍	151	7.3.4 与正则语言的交	199
6.1.2 下推自动机的形式化定义	152	7.3.5 逆同态	202
6.1.3 PDA的图形表示	154	7.3.6 习题	204
6.1.4 PDA的瞬时描述	154	7.4 CFL的判定性质	205
6.1.5 习题	157	7.4.1 在CFG和PDA之间互相转化的 复杂性	205
6.2 PDA的语言	158	7.4.2 变换到乔姆斯基范式的运行时间	207
6.2.1 以终结状态方式接受	158	7.4.3 测试CFL的空性	207
6.2.2 以空栈方式接受	159	7.4.4 测试CFL的成员性	209
6.2.3 从空栈方式到终结状态方式	159	7.4.5 不可判定的CFL问题一览	211
6.2.4 从终结状态方式到空栈方式	162	7.4.6 习题	211
6.2.5 习题	163	7.5 小结	212
6.3 PDA和CFG的等价性	164	7.6 参考文献	212
6.3.1 从文法到PDA	164	第8章 图灵机导引	215
6.3.2 从PDA到文法	167	8.1 计算机不能解答的问题	215
6.3.3 习题	170	8.1.1 显示“hello, world”的程序	215
6.4 确定型PDA	171	8.1.2 假设中的“hello, world”检验程序	217
6.4.1 确定型PDA的定义	171	8.1.3 把问题归约到另一个问题	219
6.4.2 正则语言与确定型PDA	172	8.1.4 习题	221
6.4.3 DPDA与上下文无关语言	173	8.2 图灵机	221
6.4.4 DPDA与歧义文法	173	8.2.1 寻求判定所有数学问题	222
6.4.5 习题	174	8.2.2 图灵机的记号	222
6.5 小结	175	8.2.3 图灵机的瞬时描述	223
6.6 参考文献	175	8.2.4 图灵机转移图	225
第7章 上下文无关语言的性质	177	8.2.5 图灵机的语言	227
7.1 上下文无关文法的范式	177	8.2.6 图灵机与停机	228
7.1.1 去除无用的符号	177	8.2.7 习题	228
7.1.2 计算产生符号和可达符号	179	8.3 图灵机的程序设计技术	229
7.1.3 去除 ϵ 产生式	180	8.3.1 在状态中存储	230
7.1.4 去除单位产生式	182	8.3.2 多道	231
7.1.5 乔姆斯基范式	185	8.3.3 子程序	232
7.1.6 习题	189	8.3.4 习题	234
7.2 上下文无关语言的泵引理	191	8.4 基本图灵机的扩展	234
7.2.1 语法分析树的大小	191		

8.4.1 多带图灵机	234
8.4.2 单带图灵机与多带图灵机的等价性	235
8.4.3 运行时间与多带合一构造	236
8.4.4 非确定型图灵机	237
8.4.5 习题	239
8.5 受限制的图灵机	240
8.5.1 具有半无穷带的图灵机	240
8.5.2 多堆栈机器	242
8.5.3 计数器机器	244
8.5.4 计数器机器的能力	244
8.5.5 习题	246
8.6 图灵机与计算机	247
8.6.1 用计算机模拟图灵机	247
8.6.2 用图灵机模拟计算机	248
8.6.3 比较计算机与图灵机的运行时间	251
8.7 小结	252
8.8 参考文献	253
第9章 不可判定性	255
9.1 非递归可枚举语言	255
9.1.1 枚举二进制串	256
9.1.2 图灵机编码	256
9.1.3 对角化语言	257
9.1.4 证明 L_d 非递归可枚举	258
9.1.5 习题	258
9.2 是递归可枚举但不可判定的问题	259
9.2.1 递归语言	259
9.2.2 递归语言和递归可枚举语言的补	260
9.2.3 通用语言	262
9.2.4 通用语言的不可判定性	263
9.2.5 习题	264
9.3 与图灵机有关的不可判定问题	266
9.3.1 归约	266
9.3.2 接受空语言的图灵机	267
9.3.3 莱斯定理与递归可枚举语言的性质	269
9.3.4 与图灵机说明有关的问题	271
9.3.5 习题	272
9.4 波斯特对应问题	272
9.4.1 波斯特对应问题的定义	273
9.4.2 “修改过的”PCP	274
9.4.3 PCP不可判定性证明之完成	276

9.4.4 习题	281
9.5 其他不可判定问题	281
9.5.1 与程序有关的问题	281
9.5.2 CFG歧义性问题	281
9.5.3 表语言的补	283
9.5.4 习题	285
9.6 小结	285
9.7 参考文献	286
第10章 难解问题	289
10.1 P 类和 NP 类	289
10.1.1 可在多项式时间内解答的问题	290
10.1.2 例子: 克鲁斯卡尔算法	290
10.1.3 非确定型多项式时间	293
10.1.4 NP 例子: 货郎问题	293
10.1.5 多项式时间归约	294
10.1.6 NP完全问题	295
10.1.7 习题	296
10.2 NP完全问题	297
10.2.1 可满足性问题	297
10.2.2 表示SAT实例	299
10.2.3 SAT问题的NP完全性	299
10.2.4 习题	304
10.3 约束可满足性问题	304
10.3.1 布尔表达式的范式	304
10.3.2 把表达式转化成CNF	305
10.3.3 CSAT的NP完全性	308
10.3.4 3SAT的NP完全性	311
10.3.5 习题	312
10.4 其他的NP完全问题	312
10.4.1 描述NP完全问题	313
10.4.2 独立集问题	313
10.4.3 顶点覆盖问题	316
10.4.4 有向哈密顿回路问题	317
10.4.5 无向哈密顿回路与TSP	322
10.4.6 NP完全问题小结	323
10.4.7 习题	323
10.5 小结	326
10.6 参考文献	326
第11章 其他问题类	329
11.1 NP 中的语言的补	330

11.1.1 \mathcal{NP} 补语言类	330	11.4.3 随机化图灵机的语言	344
11.1.2 NP完全问题与 \mathcal{NP} 补	330	11.4.4 \mathcal{RP} 类	345
11.1.3 习题	331	11.4.5 识别 \mathcal{RP} 语言	347
11.2 在多项式空间内可解决的问题	331	11.4.6 \mathcal{ZPP} 类	348
11.2.1 多项式空间图灵机	332	11.4.7 \mathcal{RP} 与 \mathcal{ZPP} 之间的关系	348
11.2.2 \mathcal{PS} 和 \mathcal{NP} 与前面定义的类的关系	332	11.4.8 与 \mathcal{P} 类和 \mathcal{NP} 类的关系	349
11.2.3 确定型多项式空间与非确定型 多项式空间	333	11.5 素数性测试的复杂性	349
11.3 对 \mathcal{PS} 完全的问题	335	11.5.1 素数性测试的重要性	350
11.3.1 \mathcal{PS} 完全性	335	11.5.2 同余算术简介	351
11.3.2 带量词的布尔公式	336	11.5.3 同余算术计算的复杂性	352
11.3.3 带量词的布尔公式的求值	337	11.5.4 随机多项式素数性测试	353
11.3.4 QBF问题的 \mathcal{PS} 完全性	338	11.5.5 非确定型素数性测试	354
11.3.5 习题	341	11.5.6 习题	356
11.4 基于随机化的语言类	342	11.6 小结	356
11.4.1 快速排序: 随机算法举例	342	11.7 参考文献	357
11.4.2 随机化的图灵机模型	343	索引	359

第1章 自动机：方法与体验

自动机理论研究抽象计算装置或“机器”。在20世纪30年代计算机出现之前，图灵研究过一种抽象机器，这种机器具备了今天计算机的所有能力，至少在计算能力上是这样的。图灵的目标是精确地描述一条界线，这条界线区分计算机能做什么和不能做什么；图灵的结论不仅适用于抽象的图灵机，也适用于今天的真实机器。

在20世纪40和50年代，许多研究者研究过更简单类型的机器，今天称为“有穷自动机”。起初建议用这些自动机来为人脑功能建立模型，后来发现这些自动机对于1.1节提到的各种其他目的也极为有用。在20世纪50年代后期，语言学家乔姆斯基(N. Chomsky)开始研究形式“文法”。尽管这些文法不是严格意义上的机器，但与抽象自动机有密切关系，而且目前是一些重要软件部件（包括部分编译器在内）的基础。

在1969年，库克(S. Cook)扩展了图灵对什么能被计算和什么不能被计算的研究。库克设法分离出了两类问题：一类是计算机能有效解决的；另一类是计算机理论上能解决，但实际上要花费太长时间，以致除了非常小的问题实例以外，计算机是毫无用处的。后一类问题称为“难解的”或“NP-难的”。计算机硬件一直遵循着计算速度呈指数增长的规律（摩尔定律），但这也不太可能显著地影响解决难解问题大实例的能力。

所有这些理论进展都直接影响了计算机科学家今天的工作。有些概念，比如有穷自动机和某些类型的形式文法，用于设计和构造重要类型的软件。另一些概念，比如图灵机，则帮助我们理解能期待软件做什么。特别是，难解问题的理论允许推断是否有可能“正面”处理一个问题，编写解决这个问题的程序（因为这个问题不属于难解的一类），或者是否需要找到某种方法来迂回处理这个难解的问题：找近似算法、用启发式算法或者用某种其他方法来限制程序解决这个问题所花费的时间。

1

本章作为入门性的内容，首先从概述高级自动机理论的内容和用途开始。本章许多篇幅用来总结证明技术和发现证明的技巧。这些内容包括：演绎证明、命题变形、反证法、归纳证明以及其他重要概念。最后一节介绍一些贯穿自动机理论的概念：字母表、串以及语言。

1.1 为什么研究自动机理论

有几个理由解释了为什么自动机和复杂性的研究是计算机科学核心的重要部分。本节要向读者介绍主要的动机并概括本书讨论的主要主题。

1.1.1 有穷自动机简介

有穷自动机是许多重要类型的硬件和软件的有用模型。从第2章开始会看到如何使用这些概念的例子。目前只列出一些最重要的类型：

1. 数字电路的设计和性能检查软件。
2. 典型编译器的“词法分析器”，也就是说，把输入文本分解为诸如标识符、关键字和标点符号等逻辑单元的编译器部件。
3. 扫描大量文本（如收集到的网页）来发现单词、短语或其他模式的出现的软件。
4. 所有类型的只有有穷多个不同状态的系统（比如通信协议或安全交换信息的协议）的验证软件。

很快就会遇到各种类型自动机的精确定义，非形式化的介绍从概述有穷自动机是什么和做什么开始。可以认为许多系统或部件（如上面列举的那些）始终处在有穷多个“状态”之一。状态的目的是记住系统历史的有关部分。由于只有有穷多个状态，在一般情况下不可能记住整个历史，所以必须仔细地设计系统，以记住重要的历史部分而忘记不重要的。只有有穷多个状态的好处是用固定的资源就能实现系统。例如，可用硬件将其实现为电路，或者实现为简单形式的程序，这种程序只查看有限的数据就能做出决定，或者用代码本身中的位置来做出决定。

例1.1 也许最简单的非平凡有穷自动机是两相开关。这个装置记住处在“开”状态或“关”状态，允许用户按按钮，这个按钮根据开关状态起不同作用。也就是说，如果开关处在关状态，按这个按钮就变成开状态；如果开关处在开状态，按这个按钮就变成关状态。

这个开关的有穷自动机模型如图1-1所示。对所有的有穷自动机都一样，状态用圆圈表示。在这个例子中，命名了状态on（开）和off（关）。状态之间的箭头用“输入”来标记，表示作用在系统上的外部影响。这里两个箭头都用Push（按）来标记，表示用户按这个按钮。这两个箭头的含义是：无论系统处在什么状态，当收到输入Push时，就进入另一个状态。

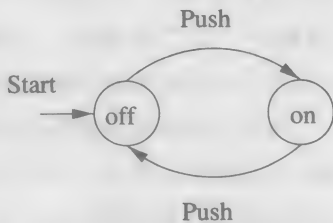


图1-1 为两相开关建立模型的有穷自动机

把一个状态指定为“初始状态”，即系统开始时所处的状态。在这个例子中，初始状态是off，习惯上用单词Start（开始）和一个指向这个状态的箭头来说明初始状态。

通常需要说明一个或多个状态是“终止”或“接受”状态。在经历一个输入序列后进入这些状态之一，说明这个输入序列在某种程度上是好的。例如，可以认为图1-1中的on状态是接受状态，因为在这个状态下，这个由开关控制的装置将会运行。习惯上用双圆圈来说明接受状态，但在图1-1中没有做这样的说明。

例1.2 有时候，一个状态记忆的内容比一个开关选择要复杂得多。图1-2显示另一个有穷自动机，它可能是词法分析器的一部分。这个自动机的任务是识别关键字then。因此这个自动机需要5个状态，每个状态表示在单词then中目前已经到达的不同位置。这些位置对应于这个单词的前缀，范围从空串（即一点也没有看见这个单词）到整个单词。

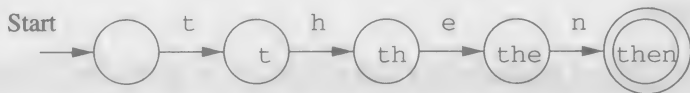


图1-2 为识别then建立模型的有穷自动机

在图1-2中，用目前已经看到的then的前缀来命名5个状态。输入对应字母。可以想像，词法分析器每次检查正在编译的程序的一个字母，要检查的下一个字母就是自动机的输入。初始状态对应空串。每个状态在then的下一个字母上转移到对应于下一个更长前缀的状态上。当输入拼写了单词then时，就进入了名为then的状态。由于这个自动机的任务是识别何时已经看到了then，所以可认为这个状态是惟一的接受状态。 □

1.1.2 结构表示法

有两种不像自动机但在自动机的研究和应用中起重要作用的重要记号。

1. 文法在设计某种软件时是有用的模型，这种软件处理带递归结构的数据。最著名的例子是“语法分析器”，即处理典型程序设计语言中递归嵌套特征的编译器部件，这些特征比如是表达式（如算术表达式、条件表达式等）。例如，像 $E \Rightarrow E + E$ 这样的文法规则提出，把两个表达式用加号连起来就形成一个表达式；对于真正的程序设计语言如何构造表达式来说，这条规则是典型的。第5章将介绍通常所说的上下文无关文法。
2. 正则表达式也表示数据的结构，特别是文本串。在第3章将会看到，正则表达式描述的串模式恰好与有穷自动机描述的一样。这些表达式的风格与文法的风格有显著不同。这里只举一个简单的例子。UNIX风格的正则表达式 '[A-Z][a-z]*[][A-Z][A-Z]' 表示首字母大写的单词后面跟着一个空格和两个大写字母。这个表达式表示文本中城市 and 州的模式，如Ithaca NY。这个表达式不能表示有多个单词的城市名，如Palo Alto CA，这可以用更复杂的表达式

'[A-Z][a-z]*([][A-Z][a-z]*)*[][A-Z][A-Z]'

来表示。在解释这种表达式时，只需要知道[A-Z]表示从大写字母A到大写字母Z的字符范围（即任意的大写字母），用[]表示单个的空格字符。而且，符号*表示“任意多个”前面的表达式。括号用来对表达式各部分进行分组，而不表示所描述的文本中的字符。

1.1.3 自动机与复杂性

对计算局限性的研究来说，自动机是必不可少的。正如本章前言中所说，有两个重要问题：

1. 计算机到底能做什么？这种研究称为“可判定性”，计算机能解决的问题称为“可判定的”。第9章讨论这个主题。
2. 计算机能有效地做什么？这种研究称为“难解性”，计算机用不超过输入规模的某个缓慢增长函数的时间所能解决的问题，称为“易解的”。通常，把所有的多项式函数当作“缓慢增长的”，而把比任何多项式都增长得快的函数看作增长得太快了。第10章讨论这个主题。

1.2 形式化证明简介

如果在20世纪90年代以前的任何时候，在高中学习平面几何，就很可能不得不做一些详细的“演绎证明”，即用详细的步骤和理由序列来证明命题的正确性。对于为什么在高中学习这个数学分支来说，几何有实用的一面（例如，要为房间买到大小合适的地毯，就要知道计算矩形面积的公式），但学习形式化证明方法也是同样重要的理由。

20世纪90年代，美国的流行趋势是把证明当做对命题的个人感觉。感觉要使用的命题是正

确的，这是好事，但在高中不再掌握重要的证明技术了。但证明还是每个计算机科学家需要理解的东西。某些计算机科学家采取极端的观点：程序正确性的形式化证明应当与编写程序本身同步进行。作者怀疑这样做是否有成效。另一方面，有人说在程序设计的原理中不包括证明。这个阵营经常提出这样的口号：“如果不能肯定程序是正确的，就运行这个程序来测试一下”。

作者的立场处在这两种极端之间。程序测试肯定是必要的。但是，测试只能走这么远，因为不可能在每个输入上测试程序。更重要的是，如果程序是复杂的，比如说棘手的递归或迭代，那么在进行循环或递归调用函数时，若不能理解正在干什么，就不太可能写出正确的程序代码。当测试说明代码不正确时，仍然需要修改代码。

要形成正确的迭代或递归，就要建立归纳假设；形式化或非形式化地推导出这个假设与迭代或递归是相容的，这样做是有帮助的。理解正确程序的工作过程，这个过程与用归纳法证明定理的过程实质上是一样的。因此，在提供某种类型软件的有用模型之外，学习形式化证明的方法学，这成了自动机理论课程的传统。也许比起计算机科学的其他核心课题来说，自动机理论本身有着更多自然的和有趣的证明，既有演绎类型（有根据的步骤的序列），也有归纳类型（带参数命题的递归证明，证明用到带“较小”参数值的命题本身）。

1.2.1 演绎证明

前面说过，演绎证明包含命题序列，其正确性导致从某个初始命题（称为前提或已知命题）得出“结论”命题。证明中每一步都必须根据某条公认的逻辑原理，利用已知的事实或演绎证明中前面的一些命题，或利用这两者的组合。

前提可能为真也可能为假，这通常依赖于参数值。前提常常包含几个独立命题，用逻辑AND（与）联结。在这些情况下，就说每个命题是一个前提或已知命题。

当从前提 H 到结论 C 时，所证明的定理是命题“如果 H ，则 C ”。说 C 是从 H 演绎出来的。形如“如果 H ，则 C ”的一个示范定理会解释这些要点。

定理1.3 如果 $x \geq 4$ ，则 $2^x \geq x^2$ 。 □

非形式化地说明定理1.3为真，这是不难的，但形式化证明要求用归纳法，将其留给例1.17。首先注意，前提 H 是“ $x \geq 4$ ”。这个前提有参数 x ，因此前提既不为真也不为假。实际上，前提的正确性依赖于参数 x 的值；例如， H 对于 $x = 6$ 为真，对于 $x = 2$ 为假。

同样，结论 C 是“ $2^x \geq x^2$ ”。这个命题也用参数 x ，对于特定的 x 值为真，对于其他值为假。例如， C 对于 $x = 3$ 为假，因为 $2^3 = 8$ ，不大于 $3^2 = 9$ 。另外， C 对于 $x = 4$ 为真，因为 $2^4 = 4^2 = 16$ 。对于 $x = 5$ ，命题也为真，因为 $2^5 = 32$ ，不小于 $5^2 = 25$ 。

读者也许看出这个直观论证，这个论证表明：只要 $x \geq 4$ ，结论 $2^x \geq x^2$ 就为真。我们已经看到，对 $x = 4$ ，结论为真。当 x 增长到大于4时，每次 x 增加1，左边的 2^x 就翻一倍。但右边的 x^2 按照比值 $\left(\frac{x+1}{x}\right)^2$ 来增长。如果 $x \geq 4$ ，则 $(x+1)/x$ 不可能大于1.25，因此 $\left(\frac{x+1}{x}\right)^2$ 不可能大于1.5625。由于 $1.5625 < 2$ ，每次 x 增长到大于4，左边的 2^x 就比右边的 x^2 增长得多。因此，只要从类似 $x = 4$ 这样的值开始（这个值已经满足不等式 $2^x \geq x^2$ ），就可以让 x 任意增长，仍然满足这个不等式。

现在完成了定理1.3非形式化但精确的证明。在介绍“归纳”证明之后，例1.17还要回到这个证明使之更加精确。

定理1.3与所有相关的定理一样，涉及无穷多个相关事实，在这个例子中是命题：对所有整数 x ，“如果 $x \geq 4$ ，则 $2^x \geq x^2$ ”。事实上，不需要假设 x 是整数，但这个证明表明，从 $x = 4$ 开始，反复让 x 增加1，所以实际上只讨论了 x 是整数的情况。

用定理1.3来帮助推导其他定理。下一个例子考虑一个简单定理的完整演绎证明，证明用到定理1.3。

定理1.4 如果 x 是4个正整数的平方和，则 $2^x \geq x^2$ 。

证明 证明的直观想法是，如果前提对 x 为真，即 x 是4个正整数的平方和，则 x 必定至少是4。因此，定理1.3的前提成立，由于相信定理1.3，就可以说定理1.3的结论也对 x 为真。这个推理可表示成一个步骤序列。每个步骤要么是所要证明定理的前提或部分前提，要么是从一个或多个前面的命题得出的命题。

“得出”的意思是，如果某个定理的前提是前面的命题，则这个定理的结论为真，就可以写下来作为证明中的一个命题。这条逻辑规则通常称为假言推理；即如果知道 H 为真，并且知道“如果 H ，则 C ”为真，就可以得出结论 C 为真。也允许用某些其他逻辑步骤来从一个或多个前面的命题来产生命题。例如，如果 A 和 B 是两个前面的命题，则可以推出并写下命题“ A 且 B ”。

图1-3显示证明定理1.4所需要的命题序列。一般不用这种风格的形式来证明定理，但这样做有助于认识到证明是非常明确的命题列表，每个命题都有精确的理由。在步骤(1)中，重复了定理的一个已知命题： x 是4个整数的平方和。如果在证明中给所提到的未命名的量命名，这常常是有帮助的，在这里已经这样做了，给4个整数命名为 a, b, c 和 d 。

	命 题	理 由
1	$x = a^2 + b^2 + c^2 + d^2$	已知
2	$a \geq 1; b \geq 1; c \geq 1; d \geq 1$	已知
3	$a^2 \geq 1; b^2 \geq 1; c^2 \geq 1; d^2 \geq 1$	(2)和算术性质
4	$x \geq 4$	(1)、(3)和算术性质
5	$2^x \geq x^2$	(4)和定理1.3

图1-3 定理1.4的形式化证明

在步骤(2)中，写下了定理前提的其余部分：每个被平方的值至少是1。从技术上说，这个命题表示4个不同的命题，每个命题对应于所涉及的4个整数之一。然后，在步骤(3)中注意到，如果某个数至少是1，则这个数的平方也至少是1。用命题(2)成立的事实和“算术性质”作为理由。也就是说，假定读者知道或能证明一些关于不等式如何工作的简单命题，比如命题“如果 $y \geq 1$ ，则 $y^2 \geq 1$ ”。

步骤(4)用到命题(1)和(3)。命题(1)说： x 是所讨论的4个平方之和，命题(3)说：每个平方至少是1。再用众所周知的算术性质，就得出： x 至少是 $1+1+1+1$ ，即4。

在最后的步骤(5)中，用到命题(4)，即定理1.3的前提。定理1.3本身就是写下其结论的理由，因为其前提是前面的命题。由于作为定理1.3结论的命题(5)也是定理1.4的结论，现在就证明了定理1.4。就是说，已经从这个定理的前提开始，设法演绎出了这个定理的结论。□

1.2.2 求助于定义

在前面两个定理中，前提中用到的都应当是熟悉的术语，例如，整数、加法和乘法。在许多其他定理中，包括自动机理论的许多定理，在命题中用到的术语可能具有不明显的含义。一种在许多证明中推动证明的有用方法是：

- 如果不能肯定如何开始证明，就把前提中的所有术语都换成这些术语的定义。

下面是一个定理的例子，一旦把这个定理的命题用初等术语表达出来，这个定理证明起来就是简单的。这个定理用到下面两个定义：

1. 一个集合 S 是有穷的，如果存在一个整数 n ，使得 S 恰有 n 个元素。写成 $\|S\| = n$ ，其中用 $\|S\|$ 表示集合 S 中元素的个数。如果集合 S 不是有穷的，就称 S 是无穷的。直观上，无穷集合是包含了比任意整数都要多的元素的集合。
2. 如果 S 和 T 都是某个集合 U 的子集，则当 $S \cup T = U$ 且 $S \cap T = \emptyset$ 时， T 是 S 的（关于 U 的）补集。就是说， U 的每个元素恰好是在 S 和 T 其中的一个中；换句话说， T 恰好包含那些不在 S 中的 U 的元素。

定理1.5 设 S 是某个无穷集合 U 的有穷子集。设 T 是 S 关于 U 的补集。则 T 是无穷的。

证明 直观上，这个定理说，如果有某种东西的无穷供应（ U ），取走了有穷多个（ S ），则仍然还剩下无穷多个。首先重新叙述这个定理的事实，如图1-4所示。

原始命题	新的命题
S 是有穷的	存在整数 n ，使得 $\ S\ = n$
U 是无穷的	不存在整数 p ，使得 $\ U\ = p$
T 是 S 的补集	$S \cup T = U$ 且 $S \cap T = \emptyset$

图1-4 重新叙述定理1.5的已知事实

现在仍然束手无策，所以要用一种称为“反证法”的常用证明技术。在1.3.3节要进一步讨论的这种证明方法中，假设结论是假的。然后用这个假设和部分前提来证明前提中一个已知命题的否定命题。于是就证明了不可能让前提中所有部分都为真，同时让结论为假。剩下的惟一可能性是，每当前提为真时，结论就为真。就是说，定理为真。

在定理1.5的情况下，结论的否定是“ T 是有穷的”。假设 T 是有穷的，并且前提中说 S 是有穷的命题，即对于某个整数 n 来说 $\|S\| = n$ 。同样，把 T 是有穷的假设重新叙述成：对于某个整数 m 来说 $\|T\| = m$ 。

现在已知命题之一说 $S \cup T = U$ 且 $S \cap T = \emptyset$ 。这意味着， U 的元素恰好是 S 和 T 的元素。因此， U 必定包含 $m + n$ 个元素。由于 $m + n$ 是整数，已经证明了 $\|U\| = m + n$ ，就得出了 U 是有穷的。更准确地说，证明了 U 的元素个数是某个整数，这是“有穷”的定义。但 U 是有穷的这个命题与 U 是无穷的已知命题是矛盾的。因此用结论的否定命题证明了与已知命题之一的矛盾，根据“反证法”原理，可以得出这个定理为真。 □

证明没有必要如此繁琐。既然看到了这个证明背后的想法，就用几行字来重新证明这个定理。

9

带量词的命题

许多定理都涉及使用量词“所有”和“存在”的命题，或者类似的变形，比如“每个”代替“所有”。这些量词出现的顺序影响命题的含义。把带多个量词的命题看作两个选手（“所有”与“存在”）之间的“游戏”，这两个选手轮流指定定理中提到的参数的值，这样做常常是有帮助的。“所有”必须考虑所有可能的选择，所以“所有”的选择通常保留为变量。但是，“存在”只需要选择一个值，这个值可能依赖于选手们以前所选择的值。量词在命题中出现的顺序决定谁先选择。如果最后一个选择的选手总是能够找到某个允许值，则这个命题为真。

例如，考虑“无穷集合”的另一种定义：集合 S 是无穷的，当且仅当对所有整数 n 来说，存在 S 的一个子集 T 恰好具有 n 个元素。这里，“所有”是在“存在”前面，所以必须考虑一个任意整数 n 。现在，“存在”需要选择一个子集 T ，可以使用关于 n 的知识来这样做。例如，如果 S 是整数集合，“存在”就可以选择子集 $T = \{1, 2, \dots, n\}$ ，因此无论 n 是什么都获得胜利。这就是整数集合是无穷的一个证明。

下面的命题看起来像“无穷”的定义，但这个命题是不正确的，因为它颠倒了量词的顺序：“存在集合 S 的一个子集 T ，使得对于所有 n 来说，集合 T 恰有 n 个元素”。现在，给定集合 S ，比如整数集合。选手“存在”可以选择任何集合 T ；如选择了 $\{1, 2, 5\}$ 。对于这个选择，选手“所有”必须证明：对于每个可能的 n 来说， T 都有 n 个元素。但是，“所有”不可能这样做。例如，对于 $n = 4$ 来说就做不到，事实上对于任何 $n \neq 3$ 来说都做不到。

证明（定理1.5） 已知 $S \cup T = U$ 且 S 与 T 不相交，所以 $\|S\| + \|T\| = \|U\|$ 。由于 S 是有穷的，对于某个整数 n 来说 $\|S\| = n$ ；由于 U 是无穷的，不存在整数 p 使得 $\|U\| = p$ 。所以假设 T 是有穷的；也就是说，对于某个整数 m 来说 $\|T\| = m$ 。则 $\|U\| = \|S\| + \|T\| = n + m$ ，这与不存在整数 p 等于 $\|U\|$ 的已知命题相矛盾。 \square

1.2.3 其他定理形式

定理的“如果-则”形式在典型的数学领域中最常见的。但是，我们也看到把其他形式的命题当作定理来证明。本节检查命题的最常见形式以及通常要如何来证明这些命题。

10

1.2.3.1 说“如果-则”的方式

首先，有许多类型的定理命题看起来与简单的“如果 H ，则 C ”形式是不同的，但实际上说的是同样的东西：如果前提 H 对给定的参数值为真，则结论 C 对同样的值为真。下面是“如果 H ，则 C ”可能在其中出现的某些其他形式：

1. H 蕴涵 C 。
2. H 仅当 C 。
3. C 当 H 。

4. 只要 H 为真,就得出 C 。

还可以看到形式(4)有许多变种,比如“如果 H 成立,则得出 C ”,或者“只要 H 成立, C 就成立”。

例1.6 定理1.3的命题可能以下列4种形式出现:

1. $x \geq 4$ 蕴涵 $2^x \geq x^2$ 。

2. $x \geq 4$ 仅当 $2^x \geq x^2$ 。

3. $2^x \geq x^2$ 当 $x \geq 4$ 。

4. 只要 $x \geq 4$,就得出 $2^x \geq x^2$ 。 □

而且,在形式逻辑中常常看到,用运算 \rightarrow 来代替“如果-则”。也就是说,在某些数学文献中,命题“如果 H ,则 C ”可能出现为 $H \rightarrow C$;本书不采用这种方法。

1.2.3.2 当且仅当命题

有时候发现形如“ A 当且仅当 B ”的命题。这种命题的其他形式是:“ A iff B ”^①、“ A 等价于 B ”或“ A 恰好当 B ”。这种命题实际上是两个“如果-则”命题:“如果 A ,则 B ”和“如果 B ,则 A ”。要证明“ A 当且仅当 B ”,可以证明这样两个命题:

1. 当部分:“如果 B ,则 A ”,以及

2. 仅当部分:“如果 A ,则 B ”,这个命题常常叙述成等价形式“ A 仅当 B ”。

11

可以按照任意次序来给出这些证明。在许多定理中,一部分肯定比另一部分容易,习惯上先给出容易的那个方向,在证明过程中不再考虑这个方向。

在形式逻辑中可能看到,运算 \leftrightarrow 或 $=$ 表示“当且仅当”命题。也就是说, $A=B$ 和 $A \leftrightarrow B$ 与“ A 当且仅当 B ”意思一样。

证明要多么形式化?

这个问题并不容易回答。证明的底线在于,证明的目标是说服别人(无论是给读者批改作业的人还是读者自己)相信在证明代码中所使用的策略的正确性。如果它是有说服力的,那就足够了;如果不能说服证明的“听众”,那这个证明就省略得太多了。

证明的不肯定性一部分来源于听众所具有的不同知识。因此,在定理1.4中假设读者懂得全部算术,能够相信像“如果 $y \geq 1$,则 $y^2 \geq 1$ ”这样的命题。如果读者不熟悉算术,作者就需要在演绎证明中用一些步骤来证明这些命题。

但是,证明中有些东西是必须的,省略这些东西肯定让证明变得不恰当。例如,对于不以已知命题或前面命题为其根据的命题,任何使用了这种命题的演绎证明都是不恰当的。当进行“当且仅当”命题的证明时,必须保证对于“当”部分有一个证明,对于“仅当”部分有另一个证明。另一个例子是,归纳证明(1.4节讨论)要求基础部分的证明,以及归纳部分的证明。

当证明“当且仅当”命题时,重要的是记住“当”和“仅当”部分都必须证明。有时候会

^① “当且仅当”的缩写iff不是一个单词,为了行文简捷,在某些数学专著中采用这个缩写。

发现，把“当且仅当”分解成一系列几个等价式，也是有帮助的。就是说，要证明“A当且仅当B”，可能先证明“A当且仅当C”，再证明“C当且仅当B”。只要记住每个当且仅当步骤都必须证明两个方向，这个方法就奏效。在任何一步只证明一个方向都使整个证明无效。

下面是一个简单的“当且仅当”证明的例子。它用到的记号如下：

1. $\lfloor x \rfloor$ ，实数 x 的下取整，即小于或等于 x 的最大整数。
2. $\lceil x \rceil$ ，实数 x 的上取整，即大于或等于 x 的最小整数。

12

定理1.7 设 x 是实数，则 $\lfloor x \rfloor = \lceil x \rceil$ 当且仅当 x 是整数。

证明 (仅当部分) 在这部分中，假设 $\lfloor x \rfloor = \lceil x \rceil$ ，试图证明 x 是整数。利用下取整和上取整的定义，注意到 $\lfloor x \rfloor \leq x$ 和 $\lceil x \rceil \geq x$ 。但是，已知 $\lfloor x \rfloor = \lceil x \rceil$ 。因此，在第一个不等式中用下取整代替上取整就得出 $\lceil x \rceil \leq x$ 。由于 $\lceil x \rceil \leq x$ 和 $\lceil x \rceil \geq x$ 都成立，根据算术不等式的性质就得出 $\lceil x \rceil = x$ 。由于 $\lceil x \rceil$ 总是整数，在这种情况下 x 也必定是整数。

(当部分) 现在，假设 x 是整数，试图证明 $\lfloor x \rfloor = \lceil x \rceil$ 。这部分是容易的。根据下取整和上取整的定义，当 x 是整数时， $\lfloor x \rfloor$ 和 $\lceil x \rceil$ 都等于 x ，因此彼此相等。□

1.2.4 表面上不是“如果-则”命题的定理

有时候，会遇到表面上没有前提的定理。一个例子是三角学中众所周知的事实。

定理1.8 $\sin^2 \theta + \cos^2 \theta = 1$ 。

□

实际上，这个命题的确有前提，该前提包含了为解释这个命题所需要知道的所有命题。特别是，隐藏的假设是： θ 是一个角，因此正弦和余弦函数具有对于角度的通常含义。从这些术语的定义以及勾股定理（直角三角形中，斜边的平方等于另外两边的平方和），就能证明这个定理。本质上，这个定理的“如果-则”形式其实是：“如果 θ 是一个角，则 $\sin^2 \theta + \cos^2 \theta = 1$ ”。

1.3 其他的证明形式

本节讨论另外几个关于如何构造证明的主题：

1. 关于集合的证明。
2. 反证法。
3. 反例证法。

13

1.3.1 证明集合等价性

在自动机理论中，经常要证明定理说，用两种不同方法构造的集合是相同的集合。通常，这些集合都是字符串集合，把这些集合称为“语言”，但在本节，集合的属性并不重要。如果 E 和 F 是两个表示集合的表达式，命题 $E = F$ 就意味着所表示的集合是相同的。更准确地说， E 所表示的集合中每个元素都属于 F 所表示的集合， F 所表示的集合中每个元素也都属于 E 所表示的集合。

例1.9 并运算的交换律说明，可用任意顺序取两个集合 R 和 S 的并，即 $R \cup S = S \cup R$ 。在这种

情形下， E 是表达式 $R \cup S$ ， F 是表达式 $S \cup R$ 。并运算交换律说明 $E = F$ 。 □

可以把集合等式 $E = F$ 写成一个当且仅当命题：元素 x 属于 E ，当且仅当 x 属于 F 。结果就是，对于断言两个集合相等的命题 $E = F$ ，看到了这种命题的证明轮廓；这种证明遵循了任何当且仅当证明的形式：

- 1. 证明：如果 x 属于 E ，则 x 属于 F 。
- 2. 证明：如果 x 属于 F ，则 x 属于 E 。

作为这种证明过程的一个例子，来证明并对交的分配律。

定理1.10 $R \cup (S \cap T) = (R \cup S) \cap (R \cup T)$ 。

证明 所涉及的两个集合表达式是 $E = R \cup (S \cap T)$ 和 $F = (R \cup S) \cap (R \cup T)$ 。依次证明定理的两个部分。在“当”部分，假设元素 x 属于 E ，证明 x 属于 F 。这部分总结在图1-5中，用到了交和并的定义，假设读者熟悉这些定义。

	命 题	理 由
1	x 属于 $R \cup (S \cap T)$	前提
2	x 属于 R 或 x 属于 $S \cap T$	(1) 以及并的定义
3	x 属于 R 或 x 同时属于 S 和 T	(2) 以及交的定义
4	x 属于 $R \cup S$	(3) 以及并的定义
5	x 属于 $R \cup T$	(3) 以及并的定义
6	x 属于 $(R \cup S) \cap (R \cup T)$	(4)、(5) 以及交的定义

图1-5 定理1.10 “当”部分中的步骤

然后，要证明定理的“仅当”部分。在这里，假设 x 属于 F ，证明 x 属于 E 。这些步骤总结在图1-6中。由于现在已经证明了当且仅当命题的两个部分，所以证明了并对交的分配律。 □

	命 题	理 由
1	x 属于 $(R \cup S) \cap (R \cup T)$	前提
2	x 属于 $R \cup S$	(1) 以及交的定义
3	x 属于 $R \cup T$	(1) 以及交的定义
4	x 属于 R 或 x 同时属于 S 和 T	(2)、(3) 以及关于并的推理
5	x 属于 R 或 x 属于 $S \cap T$	(4) 以及交的定义
6	x 属于 $R \cup (S \cap T)$	(5) 以及并的定义

图1-6 定理1.10 “仅当”部分的步骤

1.3.2 逆否命题

每一个“如果-则”命题都有一种等价形式，在某些情况下等价形式更容易证明。“如果 H ，则 C ”命题的逆否命题是“如果非 C ，则非 H ”。一个命题与其逆否命题是同时为真或同时为假的，故可证明其中一个来证明另一个。

为了看出为什么“如果 H ，则 C ”与“如果非 C ，则非 H ”是逻辑等价的，首先，要考虑四种情况：

1. H 和 C 都为真。
2. H 为真、 C 为假。
3. C 为真、 H 为假。
4. H 和 C 都为假。

只有一种方式使“如果-则”命题为假，即在情形(2)中，前提为真、结论为假。对于其他三种情形，包括对于结论为假的情形(4)，“如果-则”命题本身都为真。

现在考虑对于哪些情形，逆否命题“如果非 C ，则非 H ”为假。要使这个命题为假，前提“非 C ”必须为真，结论“非 H ”必须为假。但是恰好 C 为假时，“非 C ”为真；恰好 H 为假时，“非 H ”为真。这两个条件又都是情形(2)。这说明，在四种情形的每一种当中，原命题与其逆否命题同时为真或同时为假，即二者是逻辑等价的。

14
~
15

对集合说“当且仅当”

前面说过，陈述集合表达式等价性的定理都是当且仅当命题。因此，定理1.10可以叙述为：元素 x 属于 $R \cup (S \cap T)$ ，当且仅当 x 属于 $(R \cup S) \cap (R \cup T)$ 。

另一种常用的集合等价性表达式使用措辞“所有并且只有”。例如，定理1.10也可以叙述为： $R \cup (S \cap T)$ 的元素是所有并且只有属于 $(R \cup S) \cap (R \cup T)$ 的元素。

逆命题

不要混淆术语“逆否命题”与“逆命题”。“如果-则”命题的逆命题是“另一个方向”；就是说，“如果 H ，则 C ”的逆命题是“如果 C ，则 H ”。不是像逆否命题那样与原命题等价，逆命题与原命题不等价。实际上，当且仅当证明的两个部分总是某个命题及其逆命题。

例1.11 回忆一定理1.3，其命题是“如果 $x \geq 4$ ，则 $2^x \geq x^2$ ”。这个命题的逆否命题是“如果非 $2^x \geq x^2$ ，则非 $x \geq 4$ ”。利用“非 $a \geq b$ ”与“ $a < b$ ”相同这个事实，用更顺畅的话来表述，这个逆否命题就是“如果 $2^x < x^2$ ，则 $x < 4$ ”。 □

当要求证明一条当且仅当定理时，在一个部分使用逆否命题，这允许有几种选择。例如，假设要证明等价性 $E = F$ 。不去证明“如果 x 属于 E ，则 x 属于 F ”和“如果 x 属于 F ，则 x 属于 E ”，还可以把一个方向写成逆否命题。一种等价证明形式是：

- 如果 x 属于 E ，则 x 属于 F ；如果 x 不属于 E ，则 x 不属于 F 。

在上述命题中，也可以交换 E 和 F 。

1.3.3 反证法

16 另一种证明形如“如果 H ，则 C ”命题的方法是证明命题

- “ H 与非 C 导致矛盾”。

也就是说，从同时假设前提 H 和结论 C 的否定开始。通过证明从 H 和非 C 逻辑地得出已知为假的东西，来完成证明。这个证明形式称为反证法。

例1.12 回忆一定理1.5，那里证明了带有前提 H 的“如果-则”命题， $H = “U$ 是无穷集， S 是 U 的有穷子集， T 是 S 关于 U 的补集”。结论 C 是“ T 是无穷的”。下面用反证法来证明这个定理。假设“非 C ”；即假设 T 是有穷的。

这个证明就是从 H 和非 C 导出错误。首先从“ S 和 T 都是有穷的”这个假设来证明 U 也一定是有穷的。但由于在前提 H 中说 U 是无穷的，一个集合不能同时是有穷的和无穷的，所以已经证明了这个逻辑命题“假”。用逻辑术语来说，既有命题 p （ U 是有穷的），又有其否定命题，“非 p ”（ U 是无穷的）。然后利用“ p 与非 p ”在逻辑上等价于“假”这个事实。 □

要证明为什么反证法在逻辑上是正确的，回忆一下1.3.2节， H 和 C 的真值有四种组合。只有第二种情形（ H 真、 C 假），让命题“如果 H ，则 C ”为假。通过证明 H 和非 C 导致错误，就证明了情形2不可能发生。因此，仅有的 H 和 C 的真值组合，就是让“如果 H ，则 C ”为真的三种组合。

1.3.4 反例

在实际生活中，不会有人告诉我们去证明一条定理。倒不如说，面对着似乎为真的东西，比如实现一个程序的策略，需要判断这个“定理”是否为真。为了解决这个问题，可以轮流地试图去证明这个定理，如果证明不出，就试图去证明这个命题是假的。

定理一般都是关于无穷多种情形（可能是参数的所有值）的命题。的确，严格的数学约定只把有无穷多种情形的命题才尊称为“定理”；而把没有参数或者只有有穷多种参数值的命题称为“事实”。为了证明一个所谓的定理不是定理，只要证明在任何一种情形之下为假，这就足够了。这种情况类似于程序，因为如果一个程序甚至只在一个预期正常工作的输入上不能正确运行，则一般认为这个程序是有错误的。

证明一个命题不是定理，要比证明这个命题是定理容易一些。前面说过，如果 S 是任意命题，
17 则“ S 不是定理”本身就是无参数的命题，因此可看作事实而非定理。下面是两个例子，第一个是明显的非定理，第二个是还不能断定为定理的命题，在解决其是否定理的问题之前，需要一些研究。

所谓的定理1.13 所有素数都是奇数。（更形式化地说：如果 x 是素数，则 x 是奇数。）

否定 整数2是素数，但2是偶数。 □

现在，讨论涉及模算术的一个“定理”。有一个重要的定义必须首先给出。如果 a 和 b 都是正

整数，则 $a \bmod b$ 就是 a 除以 b 的余数，也就是说，对于某个整数 q ，使得 $a = qb + r$ 在 0 与 $b-1$ 之间的惟一整数 r 。例如， $8 \bmod 3 = 2$ ， $9 \bmod 3 = 0$ 。先提出来再确定为假的这个“定理”是：

所谓的定理 1.14 不存在整数对 a 和 b ，使得 $a \bmod b = b \bmod a$ 。

□

当需要处理成双的对象时，比如这里的 a 和 b ，利用对称性常常有可能化简对象之间的关系。在这种情形下，把注意力集中到 $a < b$ 的情形上，因为如果 $b < a$ ，则交换 a 和 b ，就得到与所谓的定理 1.14 相同的等式。但必须小心，不要忘记第三种情形 $a = b$ 。这个情形在证明的尝试中竟然是关键的。

假设 $a < b$ 。于是 $a \bmod b = a$ ，因为在 $a \bmod b$ 的定义中，让 $q = 0$ 和 $r = a$ 。也就是说，当 $a < b$ 时， $a = 0 \times b + a$ 。但是 $b \bmod a < a$ ，因为任何数 $\bmod a$ 都是在 0 和 $a-1$ 之间。因此，当 $a < b$ 时， $b \bmod a < a \bmod b$ ，所以 $a \bmod b = b \bmod a$ 是不可能的。利用上面的对称性论证可知，当 $b < a$ 时， $a \bmod b \neq b \bmod a$ 。

但考虑第三种情形： $a = b$ 。由于对于任意整数 x ，有 $x \bmod x = 0$ ，所以的确有：如果 $a = b$ ，则 $a \bmod b = b \bmod a$ 。因此就推翻了所谓的定理：

否定（所谓的定理 1.14）设 $a = b = 2$ 。则 $a \bmod b = b \bmod a = 0$ 。

□

在寻找反例的过程中，实际上已经发现了准确的条件，在这些条件下，这个所谓的定理成立。下面是定理的正确版本及其证明。

定理 1.15 $a \bmod b = b \bmod a$ ，当且仅当 $a = b$ 。

18

证明（当部分）假设 $a = b$ 。于是注意到上面，对于任意整数 x ，有 $x \bmod x = 0$ 。因此，只要 $a = b$ ，就有 $a \bmod b = b \bmod a = 0$ 。

（仅当部分）现在假设 $a \bmod b = b \bmod a$ 。最好的证明是反证法，所以另外假设结论的否定；也就是说，假设 $a \neq b$ 。由于排除了 $a = b$ ，因此只需考虑 $a < b$ 和 $b < a$ 的情况。

前面已经注意到，当 $a < b$ 时，有 $a \bmod b = a$ 且 $b \bmod a < a$ 。因此，这些命题加上前提 $a \bmod b = b \bmod a$ 就导出了矛盾。

根据对称性，如果 $b < a$ ，则 $b \bmod a = b$ 且 $a \bmod b < b$ 。再次导出了与前提之间的矛盾，得出了仅当部分也为真。现在已经证明了两个方向，就得出了这个定理为真。

□

1.4 归纳证明

有一种特殊形式的证明，称为“归纳证明”，当处理递归定义的对象时，它是必不可少的。许多最熟悉的归纳证明都处理整数，但在自动机理论中，也需要归纳证明处理递归定义的概念，比如树和各种类型的表达式，后者比如 1.1.2 节中简单提到的正则表达式。本节首先用整数上的“简单”归纳法来介绍归纳证明的主题，然后说明如何在任何递归定义的概念上施行“结构”归纳法。

1.4.1 整数上的归纳法

假设要证明给定的关于一个整数 n 的命题 $S(n)$ 。一种常用的方法是证明两件事：

1. 基础：对一个具体的整数 i ，证明 $S(i)$ 。通常 $i=0$ 或 $i=1$ ，但有些例子中，要从某个更大的 i 开始，也许因为对于一些小整数， S 为假。

2. 归纳步骤：假设 $n \geq i$ ，其中 i 是基础整数，证明“如果 $S(n)$ ，则 $S(n+1)$ ”。

直观上说，这两部分应当使人信服：对所有大于或等于基础整数 i 的整数， $S(n)$ 都为真。可以论证如下。假设对一个或多个这种整数， $S(n)$ 为假。于是应当有一个 n 的最小值，例如 j ，对于 j ， $S(j)$ 为假，但 $j \geq i$ 。现在 j 不可能是 i ，因为在基础部分证明了 $S(i)$ 为真。因此 j 一定大于 i 。现在知道 $j-1 \geq i$ ，并且 $S(j-1)$ 为真。

但在归纳部分证明了，如果 $n \geq i$ ，则 $S(n)$ 蕴涵 $S(n+1)$ 。假设让 $n = j-1$ 。于是从归纳步骤知道， $S(j-1)$ 蕴涵 $S(j)$ 。由于也知道 $S(j-1)$ ，所以得出 $S(j)$ 。

假设了要证明的内容的否定；也就是说，假设了对某个 $j \geq i$ ， $S(j)$ 为假。在每种情况下，都导出了矛盾，所以就有一个“反证法证明”：对所有 $n \geq i$ ， $S(n)$ 都为真的。

不幸的是，在上述推理中有微妙的逻辑错误。可以选出最小的 $j \geq i$ ，对于 j ， $S(j)$ 为假，这个假设依赖于对最基本的归纳法原理的信任。也就是说，证明可以找到这样一个 j 的惟一方法是用本质上是归纳证明的方法去证明。但上面讨论的“证明”有很好的直观意义，与人们对真实世界的理解相一致。因此，在一般情况下，把下列原理作为逻辑推理系统的组成部分：

• 归纳法原理：如果证明了 $S(i)$ ，并且证明了对所有 $n \geq i$ ， $S(n)$ 蕴涵 $S(n+1)$ ，就可得出：对所有 $n \geq i$ ， $S(n)$ 成立。

下面两个例子说明用归纳法原理来证明关于整数的定理。

定理1.16 对所有 $n \geq 0$,

$$\sum_{i=1}^n i^2 = \frac{n(n+1)(2n+1)}{6} \quad (1-1)$$

证明 证明分两个部分：基础和归纳步骤；依次证明每个步骤。

基础：对于基础，选择 $n=0$ 。对于 $n=0$ ，这个定理也有意义，这似乎令人惊讶，因为当 $n=0$ 时，式(1-1)的左方是 $\sum_{i=1}^0$ 。但有一个一般原理：当求和的上限（在这个情形下是0）小于下限（这里是1）时，和中没有任何一项，因此和为0。即， $\sum_{i=1}^0 i^2 = 0$ 。

式(1-1)的右边也是0，因为 $0 \times (0+1) \times (2 \times 0 + 1) / 6 = 0$ 。因此，当 $n=0$ 时，式(1-1)为真。

归纳：现在假设 $n \geq 0$ 。要证明归纳步骤，即式(1-1)蕴涵了把 n 换成 $n+1$ 的相同公式。后一个公式是：

$$\sum_{i=1}^{n+1} i^2 = \frac{[n+1]([n+1]+1)(2[n+1]+1)}{6} \quad (1-2)$$

把式(1-1)和式(1-2)右边的和与积展开来进行化简。这些等式成为：

$$\sum_{i=1}^n i^2 = (2n^3 + 3n^2 + n) / 6 \quad (1-3)$$

$$\sum_{i=1}^{n+1} i^2 = (2n^3 + 9n^2 + 13n + 6) / 6 \quad (1-4)$$

要用式(1-3)来证明式(1-4)，因为在归纳法原理中，这些等式分别是命题 $S(n)$ 和 $S(n+1)$ 。“技巧”

是：把式(1-4)左边到 $n+1$ 的和分解为到 n 项的和加上第 $n+1$ 项。通过这种方法，把到 n 的和换成式(1-3)的左边并证明式(1-4)为真。这些步骤如下：

$$\left(\sum_{i=1}^n i^2\right) + (n+1)^2 = (2n^3 + 9n^2 + 13n + 6)/6 \quad (1-5)$$

$$(2n^3 + 3n^2 + n)/6 + (n^2 + 2n + 1) = (2n^3 + 9n^2 + 13n + 6)/6 \quad (1-6)$$

最后验证式(1-6)为真只需要在左边用简单的多项式代数，就证明左方与右方相等。□

例1.17 下一个例子证明1.2.1节中的定理1.3。回忆一下，这个定理说：如果 $x \geq 4$ ，则 $2^x \geq x^2$ 。当 x 增大到4以上时， $x^2/2^x$ 的比值缩小，基于这种想法给出过一个非形式化的证明。如果从基础 $x=4$ 开始，用 x 上的归纳法来证明命题 $2^x \geq x^2$ ，就可把这个想法精确地表达出来。注意，对于 $x < 4$ ，这个命题实际上为假。

基础：如果 $x=4$ ，则 2^x 和 x^2 都是16。因此， $2^x \geq x^2$ 成立。

归纳：假设对于某个 $x \geq 4$ ， $2^x \geq x^2$ 。以这个命题作为前提，需要证明用 $x+1$ 代替 x 的相同命题，也就是说， $2^{x+1} \geq [x+1]^2$ 。这些就是归纳法原理中的命题 $S(x)$ 和 $S(x+1)$ ；用 x 而不用 n 作为参数，这不当引起疑问； x 或 n 只是一个局部变量。

像在定理1.16中那样，应当改写 $S(x+1)$ ，以便利用 $S(x)$ 。在这个例子中，把 2^{x+1} 写成 2×2^x 。由于 $S(x)$ 说 $2^x \geq x^2$ ，所以得出 $2^{x+1} = 2 \times 2^x \geq 2x^2$ 。

但是需要不同的东西；需要证明 $2^{x+1} \geq (x+1)^2$ 。证明这个命题的一种方法是证明 $2x^2 \geq (x+1)^2$ ，然后用 \geq 的传递性来证明 $2^{x+1} \geq 2x^2 \geq (x+1)^2$ 。在

$$2x^2 \geq (x+1)^2 \quad (1-7)$$

的证明中，可利用 $x \geq 4$ 的假设。首先化简式(1-7)：

$$x^2 \geq 2x + 1 \quad (1-8)$$

把式(1-8)除以 x ，得到：

$$x \geq 2 + \frac{1}{x} \quad (1-9)$$

由于 $x \geq 4$ ，所以知道 $1/x \leq 1/4$ 。因此，式(1-9)的左边至少是4，右边至多是2.25。因此证明了式(1-9)的真实性。因此，式(1-8)和式(1-7)也为真。式(1-7)依次给出：对于 $x \geq 4$ ， $2x^2 \geq (x+1)^2$ ，并允许证明命题 $S(x+1)$ ，回忆一下，这就是 $2^{x+1} \geq (x+1)^2$ 。□

21

整数作为递归定义的概念

前面说过，当讨论对象被递归定义的时候，归纳证明是有用的。但是第一个例子是整数上的归纳法，通常不认为整数是“递归定义的”。然而，当一个数是非负整数时，就有一个自然的递归定义，而且这个定义的确与整数上的归纳法的进行方式相匹配：从先定义的对象到后定义的对象。

基础：0是整数。

归纳：如果 n 是整数，则 $n+1$ 也是整数。

1.4.2 更一般形式的整数归纳法

1.4.1节提出：对一个基础值，证明命题 S ，然后证明“如果 $S(n)$ ，则 $S(n+1)$ ”。有时候，只有利用比这个模式更一般的模式，才能让一个归纳证明成为可能。这个模式的两种重要推广是：

1. 利用多个基础情形。也就是说，对某个 $j > i$ ，证明 $S(i), S(i+1), \dots, S(j)$ 。
2. 在证明 $S(n+1)$ 时，利用所有命题

$$S(i), S(i+1), \dots, S(n)$$

的真实性，而不只利用 $S(n)$ 的。而且，如果证明了直到 $S(j)$ 的基础情形，就假设 $n \geq j$ ，而不只假设 $n \geq i$ 。

由这个基础和归纳步骤得到的结论是：对所有 $n \geq i$ ， $S(n)$ 为真。

例1.18 下面的例子说明这两个原理的潜力。要证明的命题 $S(n)$ 是：如果 $n \geq 8$ ，则 n 可写成3与5之和。注意，顺便说一下，7不能写成3与5之和。

22

基础：基础情形是 $S(8)$ 、 $S(9)$ 和 $S(10)$ 。证明分别是： $8 = 3 + 5$ ， $9 = 3 + 3 + 3$ ， $10 = 5 + 5$ 。

归纳：假设 $n \geq 10$ 并且 $S(8), S(9), \dots, S(n)$ 都为真。要从这些已知事实来证明 $S(n+1)$ 。策略是：从 $n+1$ 减3，注意这个数一定能写成3与5之和，然后在这个和中再加入一个3，来得到写 $n+1$ 的方法。

更形式化地说，注意 $n-2 \geq 8$ ，所以可假设 $S(n-2)$ 。也就是说，对于某个整数 a 和 b ， $n-2 = 3a + 5b$ 。于是 $n+1 = 3 + 3a + 5b$ ，所以 $n+1$ 可写成 $a+1$ 个3与 b 个5之和。这证明了 $S(n+1)$ ，并完成了归纳步骤。 \square

1.4.3 结构归纳法

在自动机理论中有许多递归定义的结构，需要证明关于这些结构的命题。熟悉的树和表达式的概念都是重要的例子。像归纳法一样，所有的递归定义都有基础情形和归纳步骤，基础情形定义一个或多个基本结构，归纳步骤用前面定义的结构来定义更复杂的结构。

例1.19 下面是树的递归定义：

基础：单个顶点是树，这个顶点是树的根。

归纳：设 T_1, T_2, \dots, T_k 都是树，则可以构造一棵新树如下

所示：

1. 从新顶点 N 开始， N 是树的根。
2. 添加所有树的 T_1, T_2, \dots, T_k 的副本。
3. 添加从顶点 N 到每棵树 T_1, T_2, \dots, T_k 的根的边。

图1-7显示了从 k 棵较小的树到一棵带有根 N 的树的归纳构造。 \square

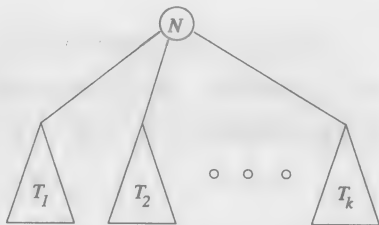


图1-7 一棵树的归纳构造

例1.20 下面是另一个递归定义。这次用算术运算 $+$ 和 $*$ 来定义表达式，同时允许数和变量来作为运算数。

23

基础：任意数或字母（即变量）都是表达式。

归纳：如果 E 和 F 是表达式，则 $E + F$ 、 $E * F$ 和 (E) 也是表达式。

例如，根据基础，2和 x 都是表达式。归纳步骤说 $x + 2$ 、 $(x + 2)$ 和 $2 * (x + 2)$ 都是表达式。注意

每个表达式是如何依赖于前面的表达式的。 □

结构归纳法背后的直观

可以非形式化地提示一下，为什么结构归纳法是有用的证明方法。想像一下，递归定义逐个地证明：一些结构 X_1, X_2, \dots 都满足这个定义。首先是基础元素，然后是 X_i 属于所定义的结构集合这个事实，它只依赖于在表中 X_i 之前的那些结构在所定义集合中的成员性。从这个角度来看，结构归纳法只不过是命题 $S(X_n)$ 在整数 n 上的归纳法。这种归纳法可以具有1.4.2节讨论过的推广形式，带有多基础情形和一个利用前面所有命题实例的归纳步骤。但应当记住，如在1.4.1节所解释的那样，这种直观不是形式化的证明，事实上，与假设了本节中原归纳法原理的有效性一样，必须假设这个归纳法原理的有效性。

当有了递归定义时，就可用下列证明形式（称为结构归纳法）来证明关于这个定义的定理。设 $S(X)$ 是关于结构 X 的命题， X 是用某个具体的递归定义来定义的。

1. 作为基础，对基础结构 X ，证明 $S(X)$ 。
2. 对于归纳步骤，用递归定义说明从 Y_1, Y_2, \dots, Y_k 形成的结构 X 。假设命题 $S(Y_1), S(Y_2), \dots, S(Y_k)$ 成立，用这些来证明 $S(X)$ 。

结论是：对所有 X ， $S(X)$ 都为真。下面两条定理是可以证明关于树和表达式的事实的例子。

定理1.21 每棵树都是顶点数比边数多一。

证明 要用结构归纳法证明的形式化命题 $S(T)$ 是：“如果 T 是树，且 T 有 n 个顶点和 e 条边，则 $n = e + 1$ ”。

基础：基础情形是当 T 是单个顶点时。于是 $n = 1$ 且 $e = 0$ ，所以关系 $n = e + 1$ 成立。

归纳：设 T 是根据定义的归纳步骤从根顶点 N 和 k 个较小的树 T_1, T_2, \dots, T_k 构造出的树。可以假设对于 $i = 1, 2, \dots, k$ ，命题 $S(T_i)$ 都成立。也就是说，设 T_i 有 n_i 个顶点和 e_i 条边，则 $n_i = e_i + 1$ 。

T 的顶点是顶点 N 和所有 T_i 的顶点。因此 T 中有 $1 + n_1 + n_2 + \dots + n_k$ 个顶点。 T 的边是归纳定义步骤中明确添加的 k 条边，加上 T_i 的边。因此， T 有

$$k + e_1 + e_2 + \dots + e_k \quad (1-10)$$

条边。如果在 T 的顶点计数中把 n_i 换成 $e_i + 1$ ，则发现 T 有

$$1 + [e_1 + 1] + [e_2 + 1] + \dots + [e_k + 1] \quad (1-11)$$

个顶点。由于式(1-11)中有 k 个“+1”项，可以把式(1-11)重新分组为

$$k + 1 + e_1 + e_2 + \dots + e_k \quad (1-12)$$

这个表达式恰好比给出作为 T 的边数的式(1-10)的表达式多1。因此， T 的顶点比边多一个。 □

定理1.22 每个表达式都有相等数目的左右括号。

证明 形式化地，按例1.20的递归来定义的任意表达式 G ，证明关于 G 的命题 $S(G)$ ： G 中左右括号数目相等。

基础：如果 G 是基础定义的，则 G 是数或变量。这些表达式都有0个左括号和0个右括号，所

以左右括号数目相等。

归纳：根据定义中的归纳步骤，可有三条规则把 G 构造出来：

1. $G = E + F$ 。

2. $G = E * F$ 。

3. $G = (E)$ 。

假设 $S(E)$ 和 $S(F)$ 都为真；也就是说， E 有相同数目的左右括号，比方说各有 n 个， F 同样有相同数目的左右括号，比方说各有 m 个。于是分别对这三种情形，计算 G 中左右括号数：

1. 如果 $G = E + F$ ，则 G 有 $n + m$ 个左括号和 $n + m$ 个右括号；各自有 n 个来自 E ， m 个来自 F 。

2. 如果 $G = E * F$ ，则 G 的左右括号数各自还是 $n + m$ ，理由与情形(1)相同。

3. 如果 $G = (E)$ ，则 G 中有 $n + 1$ 个左括号，已经明确显示了一个左括号，其他 n 个都在 E 中。

同样， G 中有 $n + 1$ 个右括号，一个是明确的，其他 n 个都在 E 中。

在这三种情形的每种情形下都看到， G 中左右括号数是相同的。这个事实就完成了归纳步骤，也完成了证明。 \square

1.4.4 互归纳法

有时候，不能用归纳法证明单个的命题，倒不如说，用 n 上的归纳法来同时证明一组命题 $S_1(n), S_2(n), \dots, S_k(n)$ 。自动机理论出现许多这种情况。例1.23举了一种常见情况的例子，对每个状态都有一个命题，通过证明这组命题来解释自动机做什么。这些命题说明，在什么样的输入序列下，自动机进入这个状态。

严格地说，证明一组命题，与证明所有命题的合取（逻辑与，AND）是没有区别的。例如，可以把一组命题 $S_1(n), S_2(n), \dots, S_k(n)$ 换成单个命题： $S_1(n) \text{ AND } S_2(n) \text{ AND } \dots \text{ AND } S_k(n)$ 。但当实际要证明几个独立的命题时，保持命题的独立与在各自的基础和归纳步骤部分中证明命题，通常较少引起混淆。称这种证明为互归纳法。一个例子会说明互递归的必要步骤。

例1.23 重新考虑一下两相开关，例1.1中把这个开关表示成自动机。把这个自动机本身复制如图1-8所示。由于按下按钮就在状态on（开）和off（关）之间切换，而且从状态off开始切换，所以预期下面的命题一起解释了这个开关的运行：

$S_1(n)$ ：在按了 n 次之后自动机处在off状态，当且仅当 n 是偶数。

$S_2(n)$ ：在按了 n 次之后自动机处在on状态，当且仅当 n 是奇数。

可能假设： S_1 蕴涵 S_2 ，反之亦然；因为数 n 不可能同时为奇数和偶数。但自动机处在一个状态并且只处在一个状态，这并不总为真。图1-8的自动机碰巧一直处在恰好一个状态中，但这个事实必须作为互归纳法的一部分来进行证明。

下面给出命题 $S_1(n)$ 和 $S_2(n)$ 的证明的基础和归纳部分。这些证明依赖于关于奇数和偶数的几个事实：如果从偶数加减1，就得到奇数；如果从奇数加减1，就得到偶数。

基础：对于基础，选择 $n = 0$ 。由于有两个命题，必须在两个方向证明每个命题（因为 S_1 和 S_2 各自都是“当且仅当”命题），实际上有四种基础情形，也有四种归纳情形。

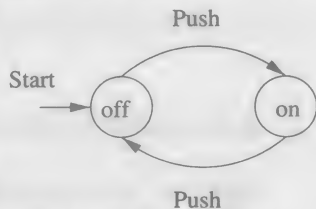


图1-8 重复图1-1的自动机

1. $[S_1; \text{当}]$ 由于0是偶数，就必须证明：在按了0次之后，图1-8的自动机处在off状态。由于off状态是初始状态，在按了0次之后，自动机确是在off状态。
2. $[S_1; \text{仅当}]$ 由于按了0次之后，自动机处在off状态，所以必须证明0是偶数。但根据“偶数”的定义，0是偶数，所以没有什么要证明的了。
3. $[S_2; \text{当}]$ S_2 的“当”部分的前提是：0是奇数。由于这个前提 H 是假的，如在1.3.2节讨论过的那样，任何形如“如果 H ，则 C ”的命题都为真。因此，基础的这个部分也成立。
4. $[S_2; \text{仅当}]$ 在按了0次之后，自动机处在on状态，这个前提也是假的，因为到达状态on的惟一方式是遵循一条带Push标记的箭头，这要求至少按一次按钮。由于这个前提为假，所以又得出这个“如果-则”命题为真。

归纳：现在假设 $S_1(n)$ 和 $S_2(n)$ 都为真，并尝试证明 $S_1(n+1)$ 和 $S_2(n+1)$ 。同样，证明分成四个部分。

1. $[S_1(n+1); \text{当}]$ 这部分的前提是： $n+1$ 是偶数。因此， n 是奇数。命题 $S_2(n)$ 的“当”部分说：按了 n 次之后，自动机处在on状态。从on到off带Push标记的箭头说明，第 $n+1$ 次按动会导致自动机进入状态off。这就完成了 $S_1(n+1)$ 的“当”部分的证明。
2. $[S_1(n+1); \text{仅当}]$ 前提是：按了 $n+1$ 次之后，自动机处在off状态。由于 $n+1 > 0$ ，检查图1-8的自动机就说明，到达状态off的惟一可能方式是，处在状态on中并收到输入Push。（另外一种可能方式是，由于off状态是初始状态，如果 $n+1 = 0$ ，则在按了 $n+1 = 0$ 次之后，自动机在off状态中。现在由于 $n+1 > 0$ ，所以排除了这种方式。）因此，如果在按了 $n+1$ 次之后，处在状态off中，则在按了 n 次之后，一定处在状态on中。于是，用命题 $S_2(n)$ 的“仅当”部分来得出 n 是奇数。因此， $n+1$ 是偶数，这就是 $S_1(n+1)$ 的仅当部分所要的结论。
3. $[S_2(n+1); \text{当}]$ 这部分本质上与第(1)部分相同，把命题 S_1 和 S_2 的角色互换，把“奇”和“偶”的角色互换。读者应当能够很容易地构造出这部分证明。
4. $[S_2(n+1); \text{仅当}]$ 这部分本质上与第(2)部分相同，把命题 S_1 和 S_2 的角色互换，把“奇”和“偶”的角色互换。

27

□

从例1.23中抽象出所有的互归纳法的模式：

- 在基础和归纳步骤中，必须分别证明每个命题。
- 如果命题是“当且仅当”，则在基础和归纳中，必须证明每个命题的两个方向。

1.5 自动机理论的中心概念

本节介绍贯穿自动机理论的术语的最重要的定义。这些概念包括“字母表”（符号集合）、“串”（字母表中符号的列）和“语言”（相同字母表中串的集合）。

1.5.1 字母表

字母表是符号的有穷非空集合。约定俗成，用符号 Σ 表示字母表。常见字母表包括：

1. $\Sigma = \{0, 1\}$ ，二进制字母表。
2. $\Sigma = \{a, b, \dots, z\}$ ，所有小写字母的集合。
3. 所有ASCII字符的集合，或者所有可打印的ASCII字符的集合。

28

1.5.2 串

串（有时候称为单词）是从某个字母表中选择的符号的有穷序列。例如，01101是从二进制字母表 $\Sigma = \{0, 1\}$ 中选出的串，串111是从这个字母表中选择的另一个串。

1.5.2.1 空串

空串是出现0次符号的串。这个串记作 ε ，是可从任何字母表中选择的串。

1.5.2.2 串的长度

根据串的长度（即串中符号的位数）来对串进行分类，这常常是有用的。例如，01101长度为5。通常说，串的长度就是这个串中的“符号数”；口头上可接受这个命题，但严格地说这是不对的。因此，在串01101中，只有两个符号0和1，但有5个符号位，所以其长度为5。但是，当想说“位数”时，一般就会想使用“符号数”。

串 w 的长度的标准记号是 $|w|$ 。例如， $|0111| = 3$ ， $|\varepsilon| = 0$ 。

1.5.2.3 字母表的幂

如果 Σ 是一个字母表，就可用指数记号来表示这个字母表某个长度的所有串的集合。定义 Σ^k 是长度为 k 的串的集合，串的每个符号都属于 Σ 。

例1.24 注意无论 Σ 是什么字母表， $\Sigma^0 = \{\varepsilon\}$ 。就是说， ε 是长度为0的惟一的串。

如果 $\Sigma = \{0, 1\}$ ，则 $\Sigma^1 = \{0, 1\}$ ， $\Sigma^2 = \{00, 01, 10, 11\}$ ， $\Sigma^3 = \{000, 001, 010, 011, 100, 101, 110, 111\}$ ，依此类推。注意，在 Σ 与 Σ^1 之间有细微的区别。前者是字母表，其成员0和1都是符号。后者是一些串的集合，其成员都是串0和1，每个串的长度都是1。我们不打算用不同的记号来表示这两个集合，根据上下文来区分 $\{0, 1\}$ 或类似的集合究竟是字母表还是串的集合。□

符号与串的类型约定

通常，用字母表开头的小写字母（或数字）来表示符号；用字母表靠近末尾的小写字母来表示串，典型的是 w, x, y 和 z 。读者要试着习惯这个约定，来帮助提示出所讨论的元素的类型。

字母表 Σ 上所有的串的集合约定记作 Σ^* 。例如， $\{0, 1\}^* = \{\varepsilon, 0, 1, 00, 01, 10, 11, 000, \dots\}$ 。换句话说，

$$\Sigma^* = \Sigma^0 \cup \Sigma^1 \cup \Sigma^2 \cup \dots$$

有时候，希望从串集合中排除空串。把字母表 Σ 上非空串的集合记作 Σ^+ 。因此，两个正确的等价性是：

- $\Sigma^+ = \Sigma^1 \cup \Sigma^2 \cup \Sigma^3 \cup \dots$
- $\Sigma^* = \Sigma^+ \cup \{\varepsilon\}$

1.5.2.4 串的连接

设 x 和 y 都是串。于是， xy 表示 x 和 y 的连接，就是说，用 x 的一个副本后面跟着 y 的一个副本所形成的串。更准确地说，如果 x 是包含 i 个符号的串 $x = a_1 a_2 \dots a_i$ ， y 是包含 j 个符号的串 $y = b_1 b_2 \dots b_j$ ，则 xy 是长度为 $i + j$ 的串： $xy = a_1 a_2 \dots a_i b_1 b_2 \dots b_j$ 。

例1.25 设 $x = 01101$ 且 $y = 110$ 。则 $xy = 01101110$ 且 $yx = 11001101$ 。对任意串 w ，等式 $\varepsilon w = w\varepsilon = w$ 成立。就是说， ε 是连接的单位元，因为当 ε 与任意一个串连接时，都产生另外这个串作为结果（这类似于加法的单位元0，0加上任意数 x ，都产生 x 作为结果）。□

1.5.3 语言

Σ 是某个具体的字母表，全都从 Σ^* 中选出的串的一个集合称为语言。如果 Σ 是字母表，且 $L \subseteq \Sigma^*$ ，则 L 是 Σ 上的语言。注意， Σ 上的语言不必包含带有 Σ 所有符号的串，所以，一旦确定 L 是 Σ 上的语言，也就知道了 L 是任何是 Σ 的超集的字母表上的语言。

选择“语言”这个术语，这似乎很奇怪。但普通的语言都可看作串的集合。一个例子就是英语，合法英语单词全体就是包含所有字母的字母表上的串的集合。另一个例子是C语言或任何其他程序设计语言，其中合法程序就是从这个语言的字母表形成的可能的串的子集合。这个字母表是ASCII字符的一个子集。在不同的程序设计语言之间，准确的字母表可能稍有不同，但通常都包括大小写字母、数字、标点符号和数学符号。

但在研究自动机时，也有许多其他语言。有些是抽象的例子，比如：

30

1. 对某个 $n \geq 0$ ， n 个0后面跟着 n 个1，所有这样的串的语言： $\{\varepsilon, 01, 0011, 000111, \dots\}$ 。
2. 0和1个数相等的串的集合： $\{\varepsilon, 01, 10, 0011, 0101, 1001, \dots\}$ 。
3. 值为素数的二进制数的集合： $\{10, 11, 101, 111, 1011, \dots\}$ 。
4. 对任意字母表 Σ ， Σ^* 是一个语言。
5. 空语言 \emptyset 是任意字母表上的语言。
6. 只包含空串的语言 $\{\varepsilon\}$ 也是任意字母表上的语言。注意 $\emptyset \neq \{\varepsilon\}$ ；前者没有串，后者有一个串。

关于什么是语言，惟一重要的约束就是所有字母表都是有穷的。因此语言可以有无穷多个串，但限制这些串为从一个固定的有穷字母表取出的。

1.5.4 问题

在自动机理论中，一个问题就是判定一个给定的串是否属于某个具体语言的提问。将要看到，任何在口头上称为“问题”的东西，竟然都可以表示成语言的成员性。更准确地说，如果 Σ 是字母表， L 是 Σ 上的语言，则问题 L 就是：

- 给定 Σ^* 中的一个串 w ，判定 w 是否属于 L 。

例1.26 检验素数性问题可表示成语言 L_p ， L_p 包含所有值为素数的二进制串。就是说，给定0和1的一个串，如果这个串是一个素数的二进制表示，就说“是”；否则，就说“否”。对某些串，这种判定是容易的。例如，0011101不是素数的表示，因为简单的原因：除0之外每个整数的二进制表示都以1开头。但串11101是否属于 L_p ，这就不明显了。这个问题的任何解法都需要使用大量的某种计算资源，例如时间和（或）空间。□

集合表示法作为一种定义语言的方式

常常用“集合表示法”：

$\{w \mid w \text{ 如此这般} \}$

来描述一个语言。这个表达式读作“单词 w 的集合，使得（竖线右边关于 w 所说的任何话）”。一些例子是：

1. $\{w \mid w \text{ 包含相同个数的0和1} \}$ 。
2. $\{w \mid w \text{ 是二进制素数} \}$ 。
3. $\{w \mid w \text{ 是语法正确的C程序} \}$ 。

还常常把 w 换成某个带参数的表达式，通过叙述参数的条件来描述语言中的串。这里是一些例子；第一个例子带参数 n ，第二个例子带参数 i 和 j ：

1. $\{0^n 1^n \mid n \geq 1 \}$ 。读作“0的 n 次方、1的 n 次方的集合，使得 n 大于等于1”。这个语言包含串 $\{01, 0011, 000111, \dots\}$ 。注意，与字母表一样，可以用单个符号的 n 次幂来表示 n 个这种符号。
2. $\{0^i 1^j \mid 0 \leq i \leq j \}$ ，这个语言包含一些0（可能没有）后面跟着至少这么多1的串。

“问题”的定义的一个可能不令人满意的方面是，人们常常不认为问题是判定问题（以下是否为真？），而认为是计算或变换某个输入的请求（找出完成这个任务的最佳方法）。例如，在形式化意义下，可把C编译器中语法分析器的任务看作一个问题，其中给定一个ASCII串，要求判定这个串是否属于 L_C ，即合法C程序的集合。但语法分析器要比判定做得更多。语法分析器产生语法分析树、符号表中的项目，可能还有其他东西。更有甚者，整个编译器解决了把C程序转化为某种机器的目标代码的问题，这就远不是对程序的合法性问题简单地回答“是”或“否”的问题了。

不过，作为语言的“问题”的定义，已经经受了时间的检验，成为处理复杂性理论重要问题的正确方法。在这个理论中，兴趣在于证明某些问题的复杂性的下界。特别重要的是证明不能在少于输入规模的指数时间内解决某些问题的技术。已知问题的是/否或基于语言的版本，与“求出这个”的版本，在这个意义下竟然是一样难的。

也就是说，如果可以证明判定一个给定的串是否属于语言 L_X （ L_X 是程序设计语言 X 中合法的串的集合）是困难的，那么就推出了，把语言 X 的程序翻译成目标代码不是比较容易的。因为如果容易产生代码，就可以运行翻译器，得出恰好当翻译器成功产生目标代码时，输入是 L_X 的合法成员。由于确定是否产生了目标代码的最后一步并不困难，所以可用产生目标代码的快速算法来有效地判定 L_X 的成员性。因此与检验 L_X 的成员性是困难的这个假设相矛盾。已经用反证法证明了命题“如果检验 L_X 的成员性是困难的，则程序设计语言的编译程序也是困难的”。

用一个问题的假设有效算法来有效解决另一个已知的困难问题，来证明这个问题是困难的，这种技术称为第二个问题到第一个问题的“归约”。在问题的复杂性研究中，这种技术是必不可少的工具，大大得益于下面这样的概念：问题都是关于语言成员性的提问而不是更一般类型的提问。

是语言还是问题？

语言和问题其实是相同的东西。倾向于使用哪种术语依赖于所采取的观点。当只关心串本身时，如在集合 $\{0^n 1^n \mid n \geq 1\}$ 中，就倾向于认为串的集合是语言。在本书最后一章，倾向于给串赋予“语义”，如认为串编码了图、逻辑表达式甚至偶数等。在这些情形下，对串所表示的东西的关心超过了对串本身的关心，就倾向于认为串的集合是问题。

1.6 小结

- 有穷自动机：有穷自动机涉及一些状态和当响应输入时在状态之间的转移。用来构造许多不同种类的软件，例如包括编译器的词法分析部件以及电路与协议正确性的验证系统。
- 正则表达式：这是描述有穷自动机所表示的相同模式的结构记号。用在许多常见类型的软件中，例如包括查找文本模式或文件名模式的工具。
- 上下文无关文法：这是描述程序设计语言的结构以及相关的串集合的重要记号；用来构造编译器的语法分析部件。
- 图灵机：这是为真实计算机的能力建立模型的自动机。图灵机允许研究可判定性，即计算机能做什么或不能做什么的问题。也允许区分易解问题（即能在多项式时间内解决的问题）与难解问题（即不能在多项式时间内解决的问题）。
- 演绎证明：这种基本的证明方法，通过列出那些已知为真的命题或从前面一些命题逻辑地得出的命题，来进行下去。
- 证明“如果-则”命题：许多命题都是形如“如果（什么）则（其他什么）”。“如果”后面的一个或多个命题是前提，“则”后面的命题是结论。“如果-则”命题的演绎证明从前提开始，持续从前提和前面命题逻辑地推出命题，直到证明出结论是其中一个命题为止。
- 证明“当且仅当”命题：还有另外一些定理形如“（什么）当且仅当（其他什么）”。通过双向地证明“如果-则”命题来证明这些命题。类似种类定理断言以两种不同方式描述集合的相等性；通过证明这两个集合互相包含来证明这些集合的相等性。
- 证明逆否命题：有时候，证明等价命题“如果非 C ，则非 H ”比证明“如果 H ，则 C ”要更容易。前者称为后者的逆否命题。
- 反证法：其他时候，证明命题“如果 H 且非 C ，则（已知为假的什么）”比证明命题“如果 H ，则 C ”要更方便。这种类型的证明称为反证法。
- 反例：有时候要求证明某个命题不为真。如果这个命题有一个或多个参数，则只给出一个反例（就是说，使命题为假的参数赋值）就证明作为一般性命题的这个命题为假。
- 归纳证明：常常可用整数 n 上的归纳法来证明带参数 n 的命题。对基础（ n 的具体值的有穷多种情形）证明命题为真，然后证明归纳步骤：如果命题对直到 n 的值为真，则命题对 $n+1$ 为真。
- 结构归纳法：在某些情况下，包括本书的许多情况下，要归纳证明的定理是关于某个递归定义的结构，比如树。通过在构造所使用的步数上归纳，来证明关于所构造对象的定理。

33

34

把这种类型的归纳法称为结构归纳法。

- 字母表：字母表是任何有穷的符号集合。
 - 串：串是有穷长度的符号序列。
 - 语言和问题：语言是一些串的集合（可能无穷），所有这些串都从某一个字母表选择符号。
- 当打算以某种方式来解释语言的串时，就把一个串是否属于这个语言的提问称为问题。

35

1.7 参考文献

对本章材料的扩充讨论，包括作为计算机科学基础的数学概念，作者推荐[1]。

1. A. V. Aho and J. D. Ullman, *Foundations of Computer Science*, Computer Science Press, New York, 1994.

36

第2章 有穷自动机

本章介绍一类语言，称为“正则语言”。这些语言恰好是有穷自动机描述的语言，1.1.1节简单举过有穷自动机的例子。在用一个扩充例子说明了研究动机之后，形式化地定义有穷自动机。

前面说过，有穷自动机有一组状态及其控制，响应外部“输入”，“控制”从状态移动到状态。各类有穷自动机之间的关键区别之一，在于控制究竟是“确定的”还是“非确定的”，前者意味着在任何时刻自动机不能处在一种以上状态中，后者意味着自动机能同时处在几种状态中。我们将会发现，增加非确定性并不能定义出任何不能用确定型有穷自动机来定义的语言，但是用非确定型有穷自动机来描述应用却具有很高的效率。事实上，非确定性允许用较高层语言来“设计”问题的解。然后用本章学习的算法，把非确定型有穷自动机“编译”成确定型有穷自动机，在常规计算机上“执行”。

本章最后研究扩展的非确定型有穷自动机，这种自动机具有额外选择，能自动从一种状态转移到另一种状态，即在作为“输入”的空串上转移。这些自动机也只接受正则语言。在第3章研究正则表达式及其与自动机的等价性时，将会发现这些自动机非常重要。

第3章继续研究正则语言，这一章将描述正则语言的另一种重要方式：代数记号，称为正则表达式。在讨论了正则表达式并证明了与有穷自动机的等价性之后，第4章用自动机和正则表达式作为工具，证明正则语言的某些重要性质。这些性质的例子是“封闭”性和“判定”性，前者允许根据已知一个或多个其他语言是正则的，来断言某个语言是正则的；后者是算法，回答关于自动机或正则表达式的问题，例如两个自动机或正则表达式是否表示相同的语言。

37

2.1 有穷自动机的非形式化描述

本节研究现实世界问题的扩充例子，有穷自动机在解决这些问题时起重要作用。这个例子研究支持“电子货币”的协议，“电子货币”是顾客在互联网上购物付款的文件，商家能收到文件并确信“钱”是真的。商家必须知道，这个文件不是伪造的，也不是顾客复制后发送给商家却保留副本准备再次付款的。

文件的不可伪造性是银行用密码政策必须保证的性质。也就是说，第三方（银行）必须发行并加密“货币”文件，使得不可能被伪造。银行还有第二项重要任务，银行必须维护一个所有已发行有效货币的数据库，使得银行可以验证商店收到的文件代表真钱并转入商店账户。本书不讨论这个问题的密码学方面，也不关心银行如何存取数以亿计的“电子美钞”。这些问题似乎不代表电子货币概念的长远障碍，自20世纪90年代以来，已经有小规模使用电子货币的例子了。

为了使用电子货币，需要设计协议，允许按照用户希望的各种方式去操纵货币。由于货币

系统总是诱发伪造，所以无论采用什么政策，都必须验证如何使用货币。也就是说，需要证明能够发生的事情仅仅是希望发生的事情，即防止不守规矩的用户从别人那里偷钱或“制造”钱这类事情。在本节剩下的篇幅中，介绍一个非常简单的（不良的）电子货币协议的例子，用有穷自动机为协议建立模型，并说明如何用自动机上的构造来验证协议（或者，在这个例子的情况下发现协议有漏洞）。

2.1.1 基本规则

有三方参与：顾客、商店和银行。为简单起见，假设只存在一个“货币”文件。顾客可以决定把货币文件传送给商店，商店然后从银行兑换货币文件（即让银行发行属于商店而不属于顾客的新文件）并送货给顾客。而且，顾客可以选择取消文件。也就是说，顾客可以要求银行把钱放回顾客的账户，不再用这钱付款。因此三方之间的交互限于5种事件：

1. 顾客决定付款。也就是说，顾客把钱发送给商店。
2. 顾客决定取消。把钱发送给银行，附带把这笔钱添加到顾客的银行账户的消息。
3. 商店送货给顾客。
4. 商店兑换货币。也就是说，把钱发送给银行，并附带一个把这笔钱给商店的请求。
5. 银行将这笔钱转账，方法是建立新的适当加密的货币文件并发送给商店。

2.1.2 协议

三方必须小心设计各自的行为，否则就会发生错误。在例子中，做一个合理假设：不能依靠顾客采取负责任的行动。特别是，顾客可能试图复制货币文件用来多次付款，或者付款再取消，因此“免费”得到货物。

银行必须采取负责任的行动，否则就不成为银行。特别是，银行必须保证两家商店不会兑换同一个货币文件，必须不允许既取消又兑换货币。商店也应当小心。特别是，商店应当直到确信已得到有效货款之后才送货。

这种类型的协议可表示成有穷自动机。每个状态表示某一方所处的局面。也就是说，状态“记住”某些重要事件已经发生而其他事件还没有发生。状态之间的转移发生在前面所描述的5种事件之一发生时。认为这些事件在表示三方的自动机的“外部”，尽管每一方都负责激发一个或多个事件。关于这个问题，重要的是能发生什么样的事件序列，而不是允许谁来激发事件。

图2-1用自动机表示三方。在图中只显示影响某一方的事件。例如，付款行动只影响顾客和商店。银行不知道顾客把钱送给商店；只有当商店执行兑换行动时，银行才知道这样的事实。

首先检查表示银行的自动机（图2-1c）。初始状态是状态1，表示这样的局面：银行已经发行了所讨论的货币文件，但还没有收到兑换或取消的请求。如果顾客把取消请求送到银行，银行就把钱存到顾客的账户并进入状态2。状态2表示已经取消了这笔钱的局面。负责任的银行一旦进入状态2就不再离开，因为银行必须防止顾客再次取消或花费这笔钱^①。

① 读者应当记住，整个讨论都是关于一个货币文件的。事实上，银行运行相同的协议来处理大量的电子货币，但对于每个电子货币来说，协议的工作都是相同的，所以可以这样来讨论这个问题，似乎只存在一个电子货币。

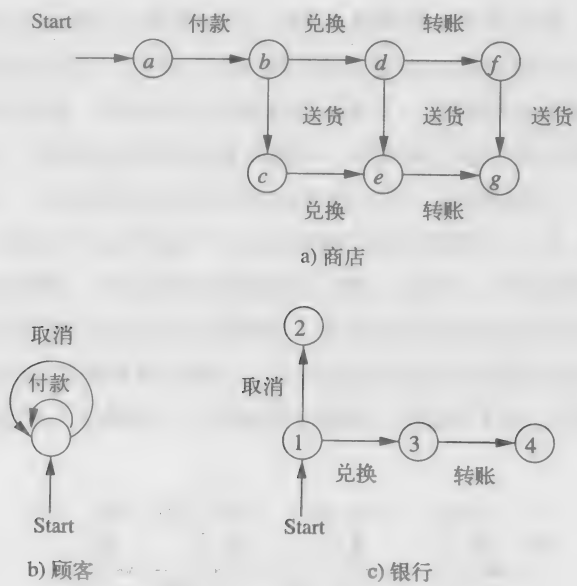


图2-1 表示顾客、商店和银行的有穷自动机

另一种情况是，银行在状态1时可接受商店的兑换请求。如果这样，银行就进入状态3，立刻向商店发送转账消息，附带现在属于商店的新的货币文件。银行在发送转账消息后进入状态4。在状态4中，银行既不接受取消或兑换请求，也不再对这个特定的货币文件执行任何操作。

现在考虑图2-1a，表示商店行为的自动机。银行总是做正确的事情，但商店系统存在一些缺陷。想像一下，由不同的进程来完成送货和财务操作，所以有这样的可能，送货行动是早于、晚于或者正当兑换电子货币时。这个策略允许商店处在这样的局面：商店已经送了货，然后发现货币是假的。

商店从状态a开始。当顾客采取付款行动来预定货物时，商店进入状态b。在这个状态中，商店同时开始送货和兑换进程。如果货物首先送到，商店就进入状态c，在这个状态下，商店仍然要从银行兑换货币并收到银行转账的等价货币文件。另一种情况是，商店首先发送兑换信息，进入状态d。从状态d，商店可能接着送货，进入状态e，也可能接着收到银行转账的货币，进入状态f。从状态f，预期商店最终会送货，让商店进入状态g，在这个状态下，交易完成而不会发生其他事情。在状态e，商店等待银行转账。不幸的是，货物已经送出，如果转账永远不发生，商店就倒霉了。

最后查看图2-1b，表示顾客的自动机。这个自动机只有一个状态，反映顾客“可做任何事情”的事实。顾客可用任何次序任意多次采取付款和取消动作，在每次动作后停留在那个单独的状态中。

2.1.3 允许自动机忽略动作

图2-1的自动机独立地反映出三方的行为，却丢失了某些转移。例如，商店不受取消消息的影响，所以如果顾客执行取消动作，商店还停留在任何所处状态中。但在2.2节将要学习的有穷

自动机的形式化定义中，每当自动机收到输入X时，自动机都必须顺着从所处状态出发带X标记的箭弧（带箭头的弧，表示有向边）来进入某个新状态。因此，表示商店的自动机需要添加从每个状态到自身的带取消标记的箭弧。于是每当执行取消动作时，商店自动机就在这个输入上“转移”，具有还是停留在过去状态下的效果。如果没有这些附加的箭弧，每当执行取消动作时，商店自动机就“死亡”了，也就是说，自动机根本没有处在任何状态中，不可能进行后续动作。

另一个潜在问题是，某一方可能故意或错误发送一个意料之外的消息，而我们并不希望这个动作导致其中一个自动机死亡。例如，假设当商店处在状态e时，顾客决定第二次采取付款动作。由于那个状态没有发出带付款标记的箭弧，所以商店自动机在收到银行的转账之前就死亡了。总之，必须给图2-1的自动机的某些状态加上环，以标记在那些状态中必须忽略的所有动作，完整的自动机如图2-2所示。为了省地方，把标记合并到一个箭弧上，而不是显示几个首尾相同而标记不同的箭弧。

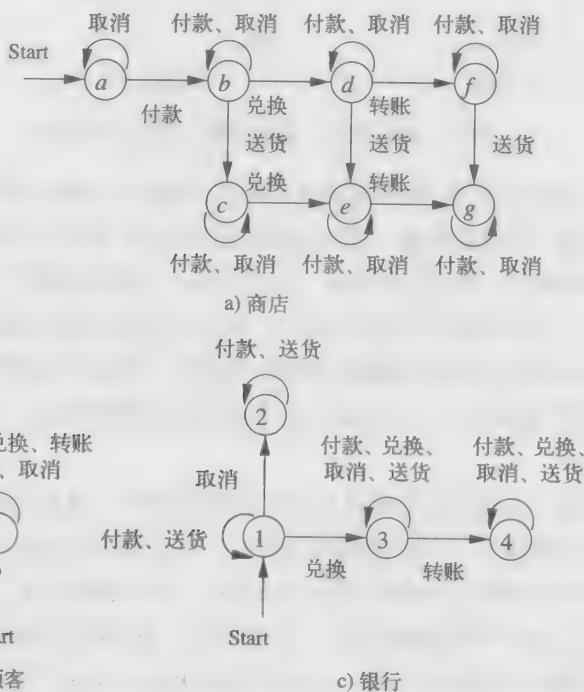


图2-2 三个自动机的全套转移

两类必须忽略的动作是：

1. 与各方无关的动作。我们已经看到，与商店无关的惟一行为是取消，所以商店的7个状态中每个都有带取消标记的环。对于银行，付款和送货都是无关的，所以在银行的每个状态上都加上带付款和送货标记的箭弧。对于顾客，送货、兑换和转账都是无关的，所以加上带这些标记的箭弧。实际上，顾客自动机在任何输入序列上都停留在一个状态中，所以对整个系统的运行没有影响。当然，顾客仍然是一方，因为是顾客引起付款和取消动作。但是，已经说过，谁引起动作这件事与自动机的行为无关。
2. 导致自动机死亡的必防动作。已经说过，必须防止顾客再次执行付款以导致商店自动机

死亡，所以给商店自动机除状态 a 之外的所有状态都加上带付款标记的环（在状态 a 中，付款行为是预期的和有关的）。也给银行的状态3和4加上带取消标记的环，以防止顾客尝试取消已经兑换的钱而导致银行自动机死亡。银行正确地忽略这样的请求。同样，状态3和4有兑换环。商店不应该尝试把同一笔钱兑换两次，但如果商店尝试了，银行就正确地忽略第二次请求。

42

2.1.4 整个系统成为一个自动机

现在有了三方如何行动的模型，但还没有表示出三方的交互。前面说过，由于对顾客的行为没有约束，所以顾客自动机只有一个状态，任何事件序列都使其停留在那个状态中，即不会因为顾客自动机对某个行为没有响应，而使系统作为整体“死亡”。但商店和银行都以复杂的方式来行动，这两个自动机能处在什么样的组合状态里并不是显而易见的。

研究诸如此类的自动机的交互，标准方法是构造乘积自动机。乘积自动机的状态表示一对状态：一个是商店的，一个是银行的。例如，乘积自动机的状态 $(3, d)$ 表示这样的局面：银行处在状态3，商店处在状态 d 。由于银行有4个状态，商店有7个状态，所以乘积自动机有 $4 \times 7 = 28$ 个状态。

乘积自动机如图2-3所示。为了清楚起见，把28个状态排成阵列。各行对应着银行的状态，各列对应着商店的状态。为了节省地方，还对箭弧上的标记做了缩写，用 P 、 S 、 C 、 R 和 T 分别表示付款、送货、取消、兑换和转账。

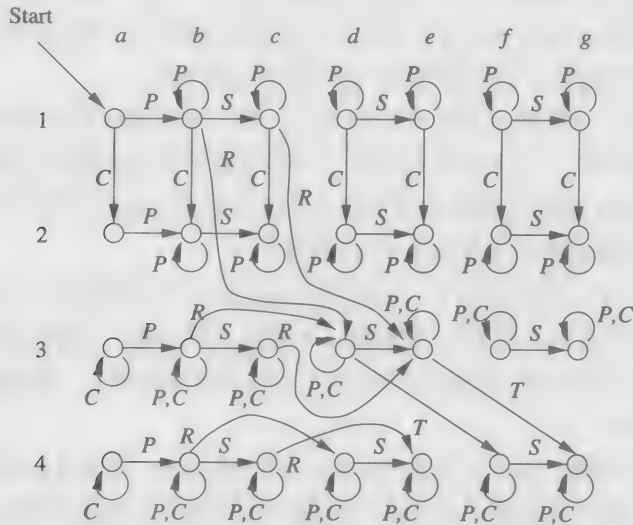


图2-3 商店和银行的乘积自动机

为了构造乘积自动机的箭弧，需要“并行”运行银行自动机和商店自动机。乘积自动机的两部分各自独立在各种输入上转移。但重要的是注意，如果两个自动机之一在收到的某个输入动作上无状态可入，则乘积自动机因为无状态可入而“死亡”。

43

为了准确说明这条状态转移规则，假设乘积自动机处在状态 (i, x) 中。这个状态对应这样的局面：银行处在状态 i ，商店处在状态 x 。设 Z 是输入动作之一。观察表示银行的自动机，看是否

有从状态 i 出发的带 Z 标记的转移。假设有，并且导向状态 j （如果银行在输入 Z 上循环， j 就可能与 i 相同）。然后，观察商店，看是否有带 Z 标记的箭弧导向某个状态 y 。如果 j 和 y 都存在，乘积自动机就有从状态 (i, x) 到 (j, y) 带 Z 标记的箭弧。如果状态 j 或 y 不存在（由于对输入 Z ，银行或商店没有从 i 或 x 出发的箭弧），就没有从 (i, x) 出发的带 Z 标记的箭弧。

现在来看如何选取图2-3的箭弧。例如，在付款输入上，商店从状态 a 转移到 b ，但在除 a 外其他任何状态下都停留不动。当输入是付款时，银行停留在任何所处状态中，因为这个动作与银行无关。这个事实解释了图2-3中4行左端带 P 标记的4个箭弧。

另一个如何选取箭弧的例子是，考虑兑换输入。如果银行收到兑换消息，当银行在状态1时，就进入状态3。如果在状态3或4中，就停留在那里，而在状态2中银行自动机就死亡了，即无处可去。另一方面，当商店收到兑换输入时，能从状态 b 到 d ，或从状态 c 到 e 。在图2-3里，看到6个箭弧带兑换标记，对应着3个银行状态和两个商店状态的6种组合，这些状态都发出带 R 标记的箭弧。例如，在状态 $(1, b)$ 中，带 R 标记的箭弧把自动机导向状态 $(3, d)$ ，因为兑换让银行从状态1到3，让商店从状态 b 到 d 。另一个例子是，从 $(4, c)$ 到 $(4, e)$ 有带 R 标记的箭弧，因为兑换让银行从状态4回到状态4，让商店从状态 c 到状态 e 。

2.1.5 用乘积自动机验证协议

图2-3说明了一些有趣的事情。例如，在28个状态中，只有10个状态是从初始状态可达的，初始状态是 $(1, a)$ ，即银行和商店自动机的初始状态的组合。注意，像 $(2, e)$ 和 $(4, d)$ 这样的状态，都是不可达的，也就是说，没有从初始状态到达这些状态的路径。自动机里没有必要包含不可达状态，在这个例子里却包含了不可达状态，这只是为了系统化。

但用自动机分析协议（比如上面这个）的真正目的，是提出和回答下面这种意义的问题：“会发生以下类型的错误吗？”在目前的例子里，可能会问是否有这样的可能：商店送了货，却永远收不到付款。就是说，乘积自动机是否会进入这样的状态，商店已经送了货（即状态是在 c 、 e 或 g 列中），但在过去和将来都没有在输入 T 上的转移？

例如，在状态 $(3, e)$ 中，货已经送了，而最终会有在输入 T 上到状态 $(4, g)$ 的转移。就银行正在做什么而言，一旦银行进入了状态3，就收到了兑换请求并处理。这意味着，银行在收到兑换之前一定处在状态1中，因此还没有收到取消消息，但如果将来收到了，就忽略这个消息。因此，银行最终会把钱转到商店。

但是，状态 $(2, c)$ 有问题。这个状态是可达的，但发出的惟一箭弧又回到这个状态。这个状态对应着这样的局面：银行在收到兑换消息之前收到取消消息，但商店却收到付款消息，即顾客正在行骗，把同一笔钱先付款再取消。商店在尝试兑换货币之前就愚蠢地送了货，当商店真的执行兑换动作时，银行甚至不理睬这个消息，因为银行处在状态2，在这个状态，银行已经取消了这钱，不再处理兑换请求。

2.2 确定型有穷自动机

现在可以给出有穷自动机的形式化定义，这样就能着手把1.1.1节和2.1节里看到的一些非形式化证明和描述变得精确化。首先介绍对确定型有穷自动机的形式化，这种自动机在读任何输

入序列后只能处在一个状态中。术语“确定型”是指这样的事实：在每个输入上存在且仅存在一个状态，自动机可从当前状态转移到这个状态。相反，2.3节的主题“非确定型”有穷自动机可同时处在几个状态中。术语“有穷自动机”是指确定型这一类型，但常用“确定型”或缩写DFA，以提醒读者正在讨论哪种类型的自动机。

2.2.1 确定型有穷自动机的定义

一个确定型有穷自动机包括：

1. 一个有穷的状态集合，通常记作 Q 。
2. 一个有穷的输入符号集合，通常记作 Σ 。
3. 一个转移函数，以一个状态和一个输入符号作为变量，返回一个状态。转移函数通常记作 δ 。在非形式化表示自动机的图中，用状态之间的箭弧和箭弧上的标记来表示 δ 。如果 q 是一个状态， a 是一个输入符号，则 $\delta(q, a)$ 是这样的状态 p ，使得从 p 到 q 有带 a 标记的箭弧^①。
4. 一个初始状态，是 Q 中状态之一。
5. 一个终结状态或接受状态的集合 F 。集合 F 是 Q 的子集合。

45

通常用缩写DFA来指示确定型有穷自动机。最紧凑的DFA表示是列出上面5个部分。在证明中，通常用“五元组”记号来讨论DFA：

$$A = (Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$$

其中 A 是DFA的名称， Q 是状态集合， Σ 是输入符号， δ 是转移函数， q_0 是初始状态， F 是接受状态的集合。

2.2.2 DFA如何处理串

关于DFA需要理解的第一件事情是，DFA如何决定是否“接受”输入符号序列。DFA的“语言”是这个DFA接受的所有的串的集合。假设 $a_1a_2\cdots a_n$ 是输入符号序列。让这个DFA从初始状态 q_0 开始运行。查询转移函数 δ ，比如说 $\delta(q_0, a_1) = q_1$ ，以找出DFA A 在处理了第一个输入符号 a_1 之后进入的状态。处理下一个输入符号 a_2 ，求 $\delta(q_1, a_2)$ 的值，假设这个状态是 q_2 。以这种方式继续下去，找出状态 q_3, q_4, \cdots, q_n ，使得对每个 i ， $\delta(q_{i-1}, a_i) = q_i$ 。如果 q_n 属于 F ，则接受输入 $a_1a_2\cdots a_n$ ，否则就“拒绝”。

例2.1 形式化地规定一个DFA，接受所有仅在串中某个地方有01序列的0和1组成的串。可以把这个语言 L 写成：

$$\{w \mid w \text{ 形如 } x01y, x \text{ 和 } y \text{ 是只包含 } 0 \text{ 和 } 1 \text{ 的两个串}\}$$

另一种在竖线左边使用参数 x 和 y 的等价描述是：

$$\{x01y \mid x \text{ 和 } y \text{ 是 } 0 \text{ 和 } 1 \text{ 的任意串}\}$$

这个语言中的串的例子包括01、11010和100011。不属于这个语言的串的例子包括 ϵ 、0和111000。

① 更准确地说，这个图是某个转移函数 δ 的图，这个图的箭弧为反映出 δ 所规定的转移而构造。

对于接受这个语言 L 的自动机, 我们知道些什么? 首先, 输入字母表是 $\Sigma = \{0, 1\}$ 。有某个状态集合 Q , 其中一个状态(如 q_0)是初始状态。这个自动机需要记住这样的重要事实: 至此看到了什么样的输入。为了判定01是不是这个输入的一个子串, A 需要记住:

46

1. 是否已经看到了01? 如果是, 就接受后续输入的每个序列, 即从现在起只处在接受状态中。
2. 是否还没有看到01, 但上一个输入是0, 所以如果现在看到1, 就看到了01, 并且接受从此开始看到的所有东西?
3. 是否还没有看到01, 但上一个输入要么不存在(刚开始运行), 要么上次看到1? 在这种情况下, A 直到先看到0然后立即看到1才接受。

这三个条件每个都能用一个状态来表示。条件(3)用初始状态 q_0 来表示。的确, 在刚开始时, 需要看到一个0然后看到一个1。但是如果在状态 q_0 下接着看到一个1, 就并没有更接近于看到01, 所以必须停留在状态 q_0 中。即, $\delta(q_0, 1) = q_0$ 。

但是, 如果在状态 q_0 下接着看到0, 就处在条件(2)中。也就是说, 还没有看到过01, 但看到了0。因此, 用 q_2 来表示条件(2)。在输入0上从 q_0 出发的转移是 $\delta(q_0, 0) = q_2$ 。

现在, 来考虑从状态 q_2 出发的转移。如果看到0, 就并没有取得任何进展, 但也没有任何退步。还没有看到01, 但0是上一个符号, 所以还在等待1。状态 q_2 完美地描述了这种局面, 所以希望 $\delta(q_2, 0) = q_2$ 。如果在状态 q_2 看到1输入, 现在就知道有一个0后面跟着1。就可以进入接受状态, 把接受状态称为 q_1 , q_1 对应上面的条件(1)。就是说, $\delta(q_2, 1) = q_1$ 。

最后, 必须设计状态 q_1 的转移。在这个状态下, 已经看到了01序列, 所以无论发生什么事情, 都还是处在这样的局面下: 已经看到了01。也就是说, $\delta(q_1, 0) = \delta(q_1, 1) = q_1$ 。

因此, $Q = \{q_0, q_1, q_2\}$ 。已经说过, q_0 是初始状态, 惟一的接受状态是 q_1 , 也就是说, $F = \{q_1\}$ 。接受语言 L (有01子串的串的语言)的自动机 A 的完整描述是

$$A = (\{q_0, q_1, q_2\}, \{0, 1\}, \delta, q_0, \{q_1\})$$

其中 δ 是上面描述的转移函数。

□

2.2.3 DFA的简化记号

把DFA规定成五元组, 附带对 δ 转移函数的详细描述, 这既乏味又难读。有两种更可取的描述自动机的记号:

1. 转移图, 就是在2.1节看到的那种图。

47

2. 转移表, 就是列出 δ 函数的表格, 隐含地说明状态集合和输入字母表。

2.2.3.1 转移图

一个DFA $A = (Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$ 的转移图是如下定义的图:

a) 对 Q 中每个状态, 存在一个顶点。

b) 对 Q 中每个状态 q 和 Σ 中每个输入符号 a , 设 $\delta(q, a) = p$ 。于是转移图有从顶点 q 到顶点 p 的带 a 标记的箭弧。如果有几个输入符号都导致从 q 到 p 的转移, 则转移图有一个由这些符号列表标记的箭弧。

- c) 有一个进入初始状态 q_0 的带Start标记的箭弧。这个箭弧没有任何出发顶点。
- d) 对应于接受状态（属于 F 的那些状态）的顶点用双圆圈标记。不属于 F 的状态用单圆圈。

例2.2 图2-4显示了例2.1中设计的DFA的转移图。在这个图中看到与三个状态对应的三个顶点。有一个Start箭弧进入初始状态 q_0 ，接受状态 q_1 表示成双圆圈。从每个状态发出一个带0标记的箭弧和一个带1标记的箭弧（但在状态 q_1 的情况下，两个箭弧合并成一个带两个标记的箭弧）。这些箭弧每个都对应了例2.1设计的 δ 事实转移之一。

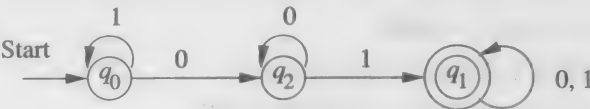


图2-4 接受所有带子串01的串的DFA的转移图

2.2.3.2 转移表

转移表是习惯上对像 δ 这样有两个变量和一个返回值的函数的表格表示。这个表的各行对应着状态，各列对应着输入。在状态 q 对应的行和输入 a 对应的列这个位置上的项是状态 $\delta(q, a)$ 。

例2.3 例2.1的函数 δ 对应的转移表如图2-5所示。该图还显示了转移表的其他两个特征。初始状态用箭头标记，接受状态用星号标记。由于观察各行和各列的标题就能推断出状态集合和输入符号，所以现在就能从转移表读出所需的所有信息，来惟一地规定这个有穷自动机。

	0	1
$\rightarrow q_0$	q_2	q_0
$*q_1$	q_1	q_1
q_2	q_2	q_1

图2-5 例2.1的DFA的转移表

2.2.4 把转移函数扩展到串

已经非形式化地解释过DFA定义一个语言，即导致从初始状态到接受状态的状态转移序列的所有的串的集合。就转移图而言，DFA的语言是从初始状态到任何接受状态的所有路径的标记的集合。

现在，需要准确说明DFA的语言的概念。为此，定义扩展转移函数，描述从任何状态开始读任何输入序列时所发生的事情。如果 δ 是转移函数，则从 δ 构造出的扩展转移函数称为 $\hat{\delta}$ 。扩展转移函数是这样的函数：接收状态 q 和串 w ，返回状态 p ， p 是当自动机从 q 开始处理输入序列 w 时所到达的状态。通过对输入串的长度进行归纳来定义 $\hat{\delta}$ 如下：

基础： $\hat{\delta}(q, \epsilon) = q$ 。也就是说，如果在状态 q 下不读输入，就还处在状态 q 。

归纳：假设 w 是形如 xa 的串，也就是说， a 是 w 的结尾符号， x 是包含除结尾符号外的所有符号的串[⊖]。例如，把 $w = 1101$ 分解成 $x = 110$ 和 $a = 1$ 。于是

$$\hat{\delta}(q, w) = \delta(\hat{\delta}(q, x), a) \tag{2-1}$$

现在式(2-1)可能看起来有点难以理解，但是其思想很简单。为了计算 $\hat{\delta}(q, w)$ ，首先计算 $\hat{\delta}(q, x)$ ，自动机在处理了 w 的除结尾符号外的所有符号之后所处的状态。假设这个状态是 p ，也就是

⊖ 回忆一下我们的约定：字母表开头的字母是符号，靠近字母表后端的字母是串。为了理解短语“形如 xa ”的意思，就需要这个约定。

说, $\hat{\delta}(q, x) = p$ 。那么 $\hat{\delta}(q, w)$ 就是从状态 p 在输入 a (w 的结尾符号) 上转移所得到的状态。也就是说, $\hat{\delta}(q, w) = \delta(p, a)$ 。

例2.4 设计一个DFA以接受语言

$$L = \{ w \mid w \text{ 同时有偶数个0和偶数个1} \}$$

很清楚, 这个DFA的状态的任务是同时数0和1的个数, 但是需要模2来计数。也就是说, 用状态来记住至此看到的0的个数是偶数还是奇数, 也记住至此看到的1的个数是偶数还是奇数。因此有4个状态, 这4个状态可以给出下列解释:

q_0 : 迄今为止看到的0的个数和1的个数都是偶数。

q_1 : 迄今为止看到的0的个数是偶数而1的个数是奇数。

q_2 : 迄今为止看到的1的个数是偶数而0的个数是奇数。

q_3 : 迄今为止看到的0的个数和1的个数都是奇数。

状态 q_0 既是初始状态也是惟一的接受状态。 q_0 是初始状态, 因为在读任何输入之前, 看到的0的个数和1的个数都是0, 0是偶数。 q_0 是惟一的接受状态, 因为 q_0 恰好描述了0和1的序列属于这个语言 L 的条件。

现在几乎知道了如何指定语言 L 的DFA。这个DFA是

$$A = (\{q_0, q_1, q_2, q_3\}, \{0, 1\}, \delta, q_0, \{q_0\})$$

其中用图2-6的转移图来描述转移函数 δ 。注意, 每个0输入如何导致状态穿过水平虚线。因此, 在看到偶数多个0之后, 总是在这条水平虚线之上处在状态 q_0 或 q_1 中, 而在看到奇数多个0之后, 总是在这条水平虚线之下处在状态 q_2 或 q_3 中。同样, 每个1导致状态穿过垂直虚线。因此, 在看到偶数多个1之后, 总是在左侧处在状态 q_0 或 q_2 中, 而在看到奇数多个1之后, 是在右侧处在状态 q_1 或 q_3 中。这些事实是这4个状态具有指定解释的非形式化证明。但是, 按照例1.23的精神使用共同归纳法, 就可以形式化地证明关于这些状态的断言的正确性。

也可以用转移表来表示这个DFA, 图2-7显示这个表。但是, 我们不仅关心这个DFA的设计, 还希望用它来解释如何从转移函数 δ 来构造 $\hat{\delta}$ 。假设输入是110101。由于这样一个串同时有偶数多个0和1, 所以我们期望这样一个串属于这个语言。因此, 期望 $\hat{\delta}(q_0, 110101) = q_0$, 因为 q_0 是惟一的接受状态。现在来验证这个断言。

这个验证包括: 从 ε 开始, 长度逐渐增加, 对110101的每个前缀 w 计算 $\hat{\delta}(q_0, w)$ 。把这些计算总结如下:

- $\hat{\delta}(q_0, \varepsilon) = q_0$ 。
- $\hat{\delta}(q_0, 1) = \delta(\hat{\delta}(q_0, \varepsilon), 1) = \delta(q_0, 1) = q_1$ 。
- $\hat{\delta}(q_0, 11) = \delta(\hat{\delta}(q_0, 1), 1) = \delta(q_1, 1) = q_0$ 。
- $\hat{\delta}(q_0, 110) = \delta(\hat{\delta}(q_0, 11), 0) = \delta(q_0, 0) = q_2$ 。
- $\hat{\delta}(q_0, 1101) = \delta(\hat{\delta}(q_0, 110), 1) = \delta(q_2, 1) = q_3$ 。

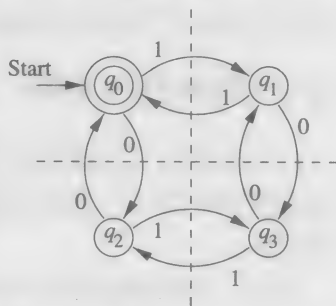


图2-6 例2.4的DFA的转移图

	0	1
* → q_0	q_2	q_1
q_1	q_3	q_0
q_2	q_0	q_3
q_3	q_1	q_2

图2-7 例2.4的DFA的转移表

- $\hat{\delta}(q_0, 11010) = \delta(\hat{\delta}(q_0, 1101), 0) = \delta(q_3, 0) = q_1$ 。
- $\hat{\delta}(q_0, 110101) = \delta(\hat{\delta}(q_0, 11010), 1) = \delta(q_1, 1) = q_0$ 。

□

51

标准记号与局部变量

阅读本节之后,读者可能认为必须遵守本书的习惯记号,也就是说,必须用 δ 表示转移函数,用 A 表示DFA的名字,等等。本书倾向于在所有的例子中用同样的变量来表示同样的东西,因为这有助于读者记忆变量的类型,这非常类似于在程序中变量*i*几乎总是整型的。但是,可以随便用任何名字来称呼自动机的部件或其他任何东西。因此,如果愿意,读者可以随便把DFA称为 M ,把转移函数称为 T 。

而且,毫不奇怪,在不同的上下文中同样的变量表示不同的东西。例如,例2.1和例2.4的DFA都给出称为 δ 的转移函数。但是,这两个转移函数各自都是局部变量,只属于其所在的例子。这两个转移函数是非常不同的,相互之间没有任何关系。

2.2.5 DFA的语言

现在,定义DFA $A = (Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$ 的语言。这个语言记作 $L(A)$, 定义为

$$L(A) = \{ w \mid \hat{\delta}(q_0, w) \text{ 属于 } F \}$$

也就是说,语言 A 是让初始状态 q_0 通向接受状态之一的串 w 的集合。如果对某个DFA A 来说 L 是 $L(A)$,那么我们就说 L 是正则语言。

例2.5 前面说过,如果 A 是例2.1的DFA,则 $L(A)$ 是包含01子串的所有0和1的串。如果 A 是例2.4的DFA,则 $L(A)$ 是0和1的个数都是偶数的所有0和1的串。 □

2.2.6 习题

习题2.2.1 图2-8中是一个滚大理石球玩具。在A或B处扔下一个大理石球。杠杆 x_1 、 x_2 和 x_3 让大

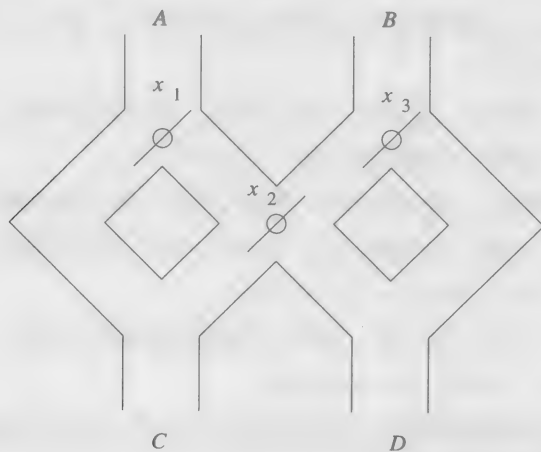


图2-8 滚大理石球玩具

大理石球落向左方或右方。每当一个大理石球遇到一个杠杆时,就引起这个杠杆在大理石球通过之后改变方向,所以下一个大理石球会走相反的分支。

* a) 用有穷自动机为这个玩具建模。设输入 A 和 B 表示扔进大理石球的入口。设接受对应于大理石球从 D 出来,不接受则表示大理石球从 C 出来。

! b) 非形式化地描述这个自动机的语言。

c) 假设另一种情况是,杠杆在允许大理石球通过之前就改变方向。(a)和(b)部分的答案会变成怎样?

*! 习题2.2.2 $\hat{\delta}$ 是这样定义的,把输入串分解成任意串后面跟着一个符号(在归纳部分,等式(2-1))。但是,非形式化地认为, $\hat{\delta}$ 描述了沿着带某个标记串的路径所发生的事情,如果这是对的,则在 $\hat{\delta}$ 的定义中如何分解输入串其实是无关紧要的。证明:实际上对于任意状态 q 以及串 x 和 y , $\hat{\delta}(q, xy) = \hat{\delta}(\hat{\delta}(q, x), y)$ 。提示:对 $|y|$ 进行归纳。

! 习题2.2.3 证明:对于任意状态 q 、串 x 以及输入符号 a , $\hat{\delta}(q, ax) = \hat{\delta}(\delta(q, a), x)$ 。提示:利用习题2.2.2。

习题2.2.4 给出接受下列在字母表 $\{0, 1\}$ 上的语言的DFA:

* a) 所有以00结尾的串的集合。

b) 所有带3个连续的0(不必在结尾)的串的集合。

c) 带011子串的串的集合。

! 习题2.2.5 给出接受下列在字母表 $\{0, 1\}$ 上的语言的DFA:

a) 所有任何5个连续符号都至少包含2个0的串的集合。

b) 所有倒数第10个符号是1的串的集合。

c) 以01开头或结尾(含同时)的串的集合。

d) 0的个数被5整除,1的个数被3整除的串的集合。

!! 习题2.2.6 给出接受下列在字母表 $\{0, 1\}$ 上的语言的DFA:

* a) 所有以1开头,当解释成二进制整数时是5的倍数的串的集合。例如,串101、1010和1111都属于这个语言,而0、100和111则不属于。

b) 所有倒过来解释成二进制整数时被5整除的串的集合。属于这个语言的串的例子是0、010011、1001100和0101。

习题2.2.7 设 A 是一个DFA, q 是 A 的一个特定状态,使得对所有输入符号 a , $\delta(q, a) = q$ 。通过对输入长度进行归纳,证明:对所有输入串 w , $\hat{\delta}(q, w) = q$ 。

习题2.2.8 设 A 是一个DFA, a 是 A 的这样一个输入符号,使得对 A 的所有状态 q ,有 $\delta(q, a) = q$ 。

a) 通过对 n 进行归纳,证明:对所有 $n \geq 0$, $\hat{\delta}(q, a^n) = q$,其中 a^n 是由 n 个 a 组成的串。

b) 证明:要么 $\{a\}^* \subseteq L(A)$,要么 $\{a\}^* \cap L(A) = \emptyset$ 。

*! 习题2.2.9 设 $A = (Q, \Sigma, \delta, q_0, \{q_f\})$ 是一个DFA,假设对所有属于 Σ 的 a ,有 $\delta(q_0, a) = \delta(q_f, a)$ 。

a) 证明:对所有 $w \neq \epsilon$,有 $\hat{\delta}(q_0, w) = \hat{\delta}(q_f, w)$ 。

b) 证明:如果 x 是属于 $L(A)$ 的非空串,则对所有 $k > 0$, x^k (即 x 连写 k 遍)也属于 $L(A)$ 。

*! 习题2.2.10 考虑带下列转移表的DFA:

	0	1
→ A	A	B
*B	B	A

非形式化地描述这个DFA接受的语言，通过对输入串的长度进行归纳，证明这个描述是正确的。
提示：当建立归纳假设时，断言什么样的输入导致每个状态，而不只是断言什么样的输入导致接受状态，这样更明智些。

54

！习题2.2.11 对下列转移表重复习题2.2.10。

	0	1
→ *A	B	A
*B	C	A
C	C	C

2.3 非确定型有穷自动机

“非确定型”有穷自动机（NFA）具有同时处在几个状态的能力。通常把这种能力说成对输入进行“猜测”的能力。例如，当用自动机在长的文本串当中搜索特定的字符串（如关键字）时，“猜测”到正处在某个这种串的开头，并且专门用一个状态序列来逐个字符地验证这样的串的出现，这是很有帮助的。在2.4节将会看到这种类型的应用的例子。

在检查应用之前，需要定义非确定型有穷自动机，证明每个非确定型有穷自动机都接受某个DFA也接受的语言。也就是说，NFA恰好接受正则语言，恰好与DFA一样。然而，讨论NFA是有许多理由的。通常NFA比DFA更紧凑也更容易设计。而且，总是可以把NFA转换成DFA，但DFA可能比NFA要多指数多个状态。幸运的是，这种情况很少见。

2.3.1 非确定型有穷自动机的非形式化观点

与DFA一样，NFA也有一个有穷的状态集合、一个有穷的输入符号集合、一个初始状态和一个接受状态的集合。也有一个通常称为 δ 的转移函数。DFA与NFA的区别在于 δ 的类型。对于NFA， δ 是一个以状态和输入符号为变量的函数（与DFA转移函数一样），但是返回0个、1个或多个状态的集合（而不是像DFA那样必须恰好返回一个状态）。首先看一个NFA的例子，然后给出精确的定义。

例2.6 图2-9显示一个非确定型有穷自动机，任务是接受所有仅以01结尾的0和1的串。状态 q_0 是初始状态，可以认为，只要还没有“猜测”结尾的01已经开始，就处在状态 q_0 里（也许还有别的状态）。总是有这样的可能：即使下一个符号是0，这个符号也不是结尾01的开始。因此，状态 q_0 在0和1上都可以转移到自身。

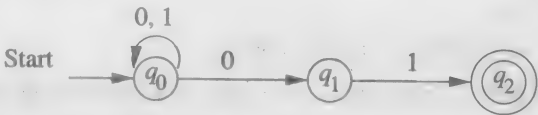


图2-9 接受所有以01结尾的串的非NFA

但如果下一个符号是0，这个NFA也可以猜测结尾01开始了。因此有一个带标记0的箭弧从 q_0

55

导向 q_1 。注意，有两个从 q_0 出发带0标记的箭弧。NFA可以选择进入 q_0 或 q_1 ，实际上都进入，当给出准确定义时就会看到这一点。在 q_1 状态下，这个NFA验证下一个符号是1，如果是的，就进入 q_2 状态而接受。

注意，没有从 q_1 出发带0标记的箭弧，也根本没有从 q_2 出发的箭弧。在这些情况下，这个NFA中存在的与这些状态对应的线程干脆“死亡”了，但其他线程还可能继续存在。DFA对每个输入符号恰好有一个箭弧离开每一个状态，NFA就没有这样的约束。例如，在图2-9中看到了箭弧数是0个、1个和2个的情况。

图2-10表示NFA如何处理输入的过程。这个图显示了在图2-9的自动机收到输入序列00101时发生的事情。只能从初始状态 q_0 开始。当读第一个0时，这个自动机可以进入状态 q_0 或状态 q_1 ，所以都进入了。图2-10的第二列表示了这两个线程。

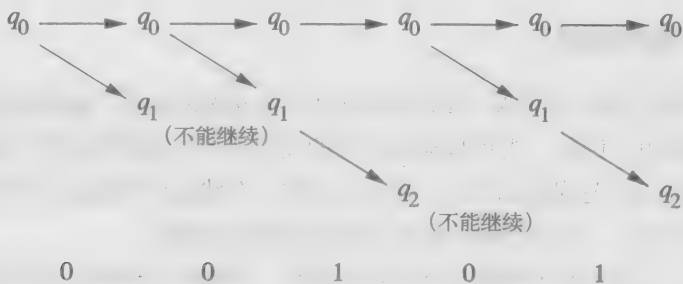


图2-10 在处理输入序列00101时NFA所处的状态

然后读第二个0。状态 q_0 又可以同时进入 q_0 和 q_1 。但状态 q_1 在0上没有转移，所以死亡了。当第三个输入1出现时，必须同时考虑从 q_0 和 q_1 出发的转移。我们发现 q_0 在1上只到 q_0 ，而 q_1 只到 q_2 。因此，在读001后，这个NFA处在状态 q_0 和 q_2 中。由于 q_2 是接受状态，所以这个NFA接受001。

但输入还没有结束。第4个输入0导致 q_2 的线程死亡，而 q_0 同时进入 q_0 和 q_1 。最后一个输入1使 q_0 到 q_0 而 q_1 到 q_2 。由于又处在一个接受状态中，所以接受00101。

56

2.3.2 非确定型有穷自动机的定义

现在介绍与非确定型有穷自动机有关的形式化概念，同时指出DFA与NFA之间的区别。实质上可以像DFA那样来表示NFA：

$$A = (Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$$

其中：

1. Q 是一个有穷的状态集合。
2. Σ 是一个有穷的输入符号集合。
3. q_0 是初始状态，属于 Q 。
4. F 是终结（或接受）状态的集合，是 Q 的子集合。
5. 转移函数 δ 是一个以 Q 中一个状态和 Σ 中一个输入符号作为变量并返回 Q 的一个子集合的函数。注意，NFA与DFA之间的惟一区别在于 δ 返回值的类型：在NFA的情况下，返回值是一个状态集合；而在DFA的情况下，返回值是单个状态。

例2.7 图2-9的NFA可以形式化地规定为：

$$(\{q_0, q_1, q_2\}, \{0, 1\}, \delta, q_0, \{q_2\})$$

其中用图2-11的转移表来给出转移函数 δ 。 □

注意，转移表可用来规定NFA的转移函数，也可用来规定DFA的转移函数。惟一的区别在于，NFA转移表中每一项都是一个集合，即使这个集合是单元素集合（只有一个元素）。还要注意，当在给定输入上没有从给定状态出发的转移时，正确的项是空集合 \emptyset 。

	0	1
→ q_0	$\{q_0, q_1\}$	$\{q_0\}$
q_1	\emptyset	$\{q_2\}$
$*q_2$	\emptyset	\emptyset

图2-11 一个接受所有以01结尾的串的NFA的转移表

57

2.3.3 扩展转移函数

与DFA一样，需要把NFA的转移函数 δ 扩展成为扩展转移函数 $\hat{\delta}$ ， $\hat{\delta}$ 接收状态 q 和输入符号串 w ，而返回这样的状态集合：如果NFA在状态 q 上开始并处理输入串 w ，那么NFA就处在这些状态里。这个思想如图2-10所示，本质上，如果 q 是第一列中单独的状态，则 $\hat{\delta}(q, w)$ 就是在读 w 之后所求出的那一列状态。例如，图2-10表示 $\hat{\delta}(q_0, 001) = \{q_0, q_2\}$ 。形式化地，对NFA的转移函数 δ 来定义 $\hat{\delta}$ 的方式如下：

基础： $\hat{\delta}(q, \epsilon) = \{q\}$ 。也就是说，不读任何输入符号，就只能处在原来的状态。

归纳：假设 w 形如 xa ，其中 a 是 w 的结尾符号， x 是 w 的剩余部分。还假设 $\hat{\delta}(q, x) = \{p_1, p_2, \dots, p_k\}$ 。设

$$\bigcup_{i=1}^k \delta(p_i, a) = \{r_1, r_2, \dots, r_m\}$$

那么 $\hat{\delta}(q, w) = \{r_1, r_2, \dots, r_m\}$ 。略微非形式化地说，这样来计算 $\hat{\delta}(q, w)$ ：首先计算 $\hat{\delta}(q, x)$ ，然后遵循从这些状态中任何一个状态出发的带 a 标记的任何转移。

例2.8 用 $\hat{\delta}$ 来描述图2-9的NFA处理输入00101的步骤。这些步骤总结如下：

1. $\hat{\delta}(q_0, \epsilon) = \{q_0\}$ 。
2. $\hat{\delta}(q_0, 0) = \delta(q_0, 0) = \{q_0, q_1\}$ 。
3. $\hat{\delta}(q_0, 00) = \delta(q_0, 0) \cup \delta(q_1, 0) = \{q_0, q_1\} \cup \emptyset = \{q_0, q_1\}$ 。
4. $\hat{\delta}(q_0, 001) = \delta(q_0, 1) \cup \delta(q_1, 1) = \{q_0\} \cup \{q_2\} = \{q_0, q_2\}$ 。
5. $\hat{\delta}(q_0, 0010) = \delta(q_0, 0) \cup \delta(q_2, 0) = \{q_0, q_1\} \cup \emptyset = \{q_0, q_1\}$ 。
6. $\hat{\delta}(q_0, 00101) = \delta(q_0, 1) \cup \delta(q_1, 1) = \{q_0\} \cup \{q_2\} = \{q_0, q_2\}$ 。

第(1)行是基础规则。第(2)行通过把 δ 作用到上个集合中单独的状态 q_0 上，并得到结果 $\{q_0, q_1\}$ 来得出。第(3)行通过把 δ 对输入0作用到上个集合中的两个状态上，并取结果的并集来得出。也就是说， $\delta(q_0, 0) = \{q_0, q_1\}$ 而 $\delta(q_1, 0) = \emptyset$ 。对于第(4)行，取 $\delta(q_0, 1) = \{q_0\}$ 和 $\delta(q_1, 1) = \{q_2\}$ 的并集。第(5)行和第(6)行类似于第(3)行和第(4)行。 □

58

2.3.4 NFA的语言

前面说过，NFA接受串 w 的条件是：在读 w 的各个字符时，有可能形成对下一个状态的选择序列，并从初始状态到达任何接受状态。用 w 的输入符号的其他选择，导致非接受状态或者根本

不会导致任何状态（即状态序列“死亡”），这样的事实不妨碍NFA在总体上接受 w 。形式化地，如果 $A = (Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$ 是一个NFA，则

$$L(A) = \{w \mid \hat{\delta}(q_0, w) \cap F \neq \emptyset\}$$

也就是说， $L(A)$ 是 Σ^* 中使得 $\hat{\delta}(q_0, w)$ 至少包含一个接受状态的串 w 的集合。

例2.9 作为例子，形式化地证明图2-9的NFA接受语言 $L = \{w \mid w \text{以} 01 \text{结尾}\}$ 。证明是对刻画3个状态的下列3个命题的互归纳。

1. 对每个 w ， $\hat{\delta}(q_0, w)$ 包含 q_0 。
2. $\hat{\delta}(q_0, w)$ 包含 q_1 ，当且仅当 w 以0结尾。
3. $\hat{\delta}(q_0, w)$ 包含 q_2 ，当且仅当 w 以01结尾。

为了证明这些命题，需要考虑 A 怎样到达每一个状态，即最后一个输入符号是什么，以及 A 在读那个符号之前处在什么状态？

由于这个自动机的语言是使得 $\hat{\delta}(q_0, w)$ 包含 q_2 的串 w 的集合（因为 q_2 是惟一的接受状态），这三个命题的证明，特别是(3)的证明，就保证了这个NFA的语言是以01结尾的串的集合。这个定理的证明是对 w 的长度 $|w|$ 从长度0开始归纳。

基础：如果 $|w| = 0$ ，则 $w = \varepsilon$ 。命题(1)说 $\hat{\delta}(q_0, \varepsilon)$ 包含 q_0 ，根据 $\hat{\delta}$ 的定义的基础部分，这是对的。对于命题(2)，知道 ε 不以0结尾，也知道 $\hat{\delta}(q_0, \varepsilon)$ 不包含 q_1 ，这也是根据 $\hat{\delta}$ 的定义的基础部分。因此，这个“当且仅当”命题两边的假设都为假，因此这个命题的两个方向都为真。对 $w = \varepsilon$ 证明命题(3)，本质上与上面证明命题(2)是一样的。

归纳：假设 $w = xa$ ，其中 a 是一个符号，要么是0，要么是1。可以假设命题(1)到(3)都对 x 成立，需要证明对 w 也都成立。也就是说，假设 $|w| = n + 1$ ，所以 $|x| = n$ 。对 n 假定归纳假设，对 $n + 1$ 进行证明。

1. 知道 $\hat{\delta}(q_0, x)$ 包含 q_0 。由于在0和1上都有从 q_0 到自身的转移，所以 $\hat{\delta}(q_0, x)$ 也包含 q_0 ，所以就对 w 证明了命题(1)。
2. (当) 假设 w 以0结尾，即 $a = 0$ 。对 x 应用命题(1)，就知道 $\hat{\delta}(q_0, x)$ 包含 q_0 。由于在输入0上有从 q_0 到 q_1 的转移，所以 $\hat{\delta}(q_0, w)$ 包含 q_1 。
(仅当) 假设 $\hat{\delta}(q_0, w)$ 包含 q_1 。如果观察图2-9中的图，就看到进入状态 q_1 的惟一方式是让输入序列 w 具有 $x0$ 的形式。这就足以证明命题(2)的“仅当”部分了。
3. (当) 假设 w 以01结尾。于是如果 $w = xa$ ，就知道 $a = 1$ 而 x 以0结尾。对 x 应用命题(2)，就知道 $\hat{\delta}(q_0, x)$ 包含 q_1 。由于在输入1上有从 q_1 到 q_2 的转移，所以 $\hat{\delta}(q_0, w)$ 包含 q_2 。
(仅当) 假设 $\hat{\delta}(q_0, w)$ 包含 q_2 。观察图2-9中的图，发现进入状态 q_2 的惟一方式是 w 具有 $x1$ 的形式，其中 $\hat{\delta}(q_0, x)$ 包含 q_1 。对 x 应用命题(2)，就知道 x 以0结尾。因此， w 以01结尾，这样就证明了命题(3)。 □

59

2.3.5 确定型有穷自动机与非确定型有穷自动机的等价性

对许多语言来说，比如以01结尾的串的语言（例2.6），构造NFA比构造DFA更容易，出人意料的是，每一个用某个NFA描述的语言也能用某个DFA来描述。而且，实际上DFA具有与NFA大

约一样多的状态，但通常会有更多的转移。不过在最坏情况下，最小的DFA可能有 2^n 种状态，而同一个语言的最小NFA只有 n 种状态。

DFA能做NFA所做的一切，这个证明与一个重要的构造有关，称为子集构造，因为这与构造NFA状态集合的所有子集有关。在一般情况下，许多关于自动机的证明都与从一个自动机构造另一个自动机有关。重要的是注意，子集构造是这样例子：说明如何形式化地用一个自动机的状态和转移来描述另一个自动机，却不知道前者的具体情况。

子集构造从一个NFA $N = (Q_N, \Sigma, \delta_N, q_0, F_N)$ 开始。目标是描述一个DFA $D = (Q_D, \Sigma, \delta_D, \{q_0\}, F_D)$ ，使得 $L(D) = L(N)$ 。注意，这两个自动机的输入字母表是一样的， D 的初始状态是只包含 N 的初始状态的集合。 D 的其他部件构造如下。

- Q_D 是 Q_N 的子集的集合，即 Q_D 是 Q_N 的幂集合。注意，如果 Q_N 有 n 种状态，则 Q_D 就有 2^n 种状态。通常这些状态不都是从 Q_D 的初始状态可达的。可以“丢弃”不可达状态，所以实际上， D 的状态数可能远远小于 2^n 。
- F_D 是使得 $S \cap F_N \neq \emptyset$ 的 Q_N 的子集合 S 的集合。也就是说， F_D 是所有至少含有一个 N 的接受状态的 N 的状态集合的集合。
- 对于每个集合 $S \subseteq Q_N$ 以及 Σ 中每个输入符号 a ,

$$\delta_D(S, a) = \bigcup_{p \text{ 属于 } S} \delta_N(p, a)$$

也就是说，为了计算 $\delta_D(S, a)$ ，检查 S 中所有的状态 p ，看看 N 在输入 a 上从 p 进入哪些状态，取所有这些状态的并集。

例2.10 设 N 是图2-9的接受所有以01结尾的串的自动机。由于 N 的状态集合是 $\{q_0, q_1, q_2\}$ ，所以子集构造产生一个带 $2^3 = 8$ 种状态的DFA，对应于这3种状态的所有子集合。图2-12显示这8种状态的转移表。很快就要说明如何计算其中某些项目的细节。

注意，这个转移表属于一个确定型有穷自动机。即使这个表中的项目都是集合，所构造的DFA的状态也不是集合。为了说得更清楚一点，可以为这些状态设计新的名字，如 A 表示 \emptyset ， B 表示 $\{q_0\}$ ，等等。图2-13的DFA转移表恰好定义与图2-12同样的自动机，但是清楚地说明了表中的项目都是DFA的单个状态。

	0	1
\emptyset	\emptyset	\emptyset
$\rightarrow \{q_0\}$	$\{q_0, q_1\}$	$\{q_0\}$
$\{q_1\}$	\emptyset	$\{q_2\}$
$*\{q_2\}$	\emptyset	\emptyset
$\{q_0, q_1\}$	$\{q_0, q_1\}$	$\{q_0, q_2\}$
$*\{q_0, q_2\}$	$\{q_0, q_1\}$	$\{q_0\}$
$*\{q_1, q_2\}$	\emptyset	$\{q_2\}$
$*\{q_0, q_1, q_2\}$	$\{q_0, q_1\}$	$\{q_0, q_2\}$

图2-12 从图2-9得出的完整的子集构造

	0	1
A	A	A
$\rightarrow B$	E	B
C	A	D
$*D$	A	A
E	E	F
$*F$	E	B
$*G$	A	D
$*H$	E	F

图2-13 为图2-12的状态重命名

在图2-13的8种状态中，从状态 B 开始，只能到达状态 B 、 E 和 F 。其余5种状态都是从初始状态不可达的，也都可以不出现在表中。如果像下面这样在子集合上执行“惰性求值”，通常就能

避免以指数时间步骤为每个状态子集合构造转移表项目。

61 **基础：**我们确切知道，只包含 N 的初始状态的单元集合是可达的。

归纳：假设已经确定状态集合 S 是可达的。于是对每个输入符号 a ，计算状态集合 $\delta_D(S, a)$ ，知道这些状态集合也都是可达的。

对于所讨论的例子，知道 $\{q_0\}$ 是DFA D 的一个状态。我们发现 $\delta_D(\{q_0\}, 0) = \{q_0, q_1\}$ 和 $\delta_D(\{q_0\}, 1) = \{q_0\}$ 。这两个事实是这样产生的：查看图2-9的转移表，注意到在0上同时有从 q_0 到 q_0 和 q_1 的箭弧，而在1上只有从 q_0 到 q_0 的箭弧。因此得到DFA转移表的一行：图2-12的第2行。

计算出的两个集合之一是“旧的”，已经考虑过 $\{q_0\}$ 了。但另一个 $(\{q_0, q_1\})$ 是新的，必须计算其转移。发现 $\delta_D(\{q_0, q_1\}, 0) = \{q_0, q_1\}$ 和 $\delta_D(\{q_0, q_1\}, 1) = \{q_0, q_2\}$ 。比如，看后一项计算，知道

$$\delta_D(\{q_0, q_1\}, 1) = \delta_N(q_0, 1) \cup \delta_N(q_1, 1) = \{q_0\} \cup \{q_2\} = \{q_0, q_2\}$$

现在得出了图2-12的第5行，还发现了一个新的 D 状态 $\{q_0, q_2\}$ 。类似的计算表明

$$\delta_D(\{q_0, q_2\}, 0) = \delta_N(q_0, 0) \cup \delta_N(q_2, 0) = \{q_0, q_1\} \cup \emptyset = \{q_0, q_1\}$$

$$\delta_D(\{q_0, q_2\}, 1) = \delta_N(q_0, 1) \cup \delta_N(q_2, 1) = \{q_0\} \cup \emptyset = \{q_0\}$$

这些计算给出了图2-12的第6行，但只给出了已经见过的状态集合。

因此，完成了子集构造。知道了所有的可达状态及其转移。整个DFA如图2-14所示。注意，它只有3种状态，碰巧与构造来源于的图2-9的NFA的状态数完全一样。但与图2-9的4个转移相比，图2-14的DFA有6个转移。

□

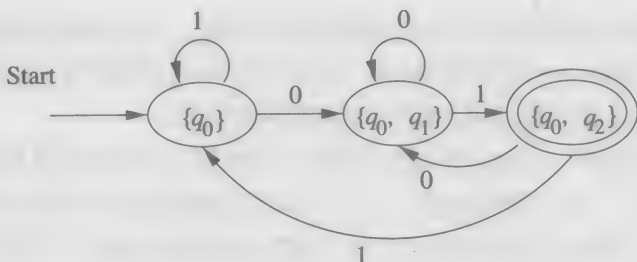


图2-14 从图2-9的NFA构造出的DFA

需要形式化地证明这个子集构造是正确的，尽管这些例子说明了证明的直觉。在读输入符号序列 w 后，所构造的DFA处在这样一个状态：这个状态是NFA在读 w 后所处的状态的集合。由于DFA的接受状态是至少包含一个NFA接受状态的集合，而且如果NFA至少进入一个自身的接受状态，则NFA也接受，于是得出结论：这个DFA与NFA接受完全相同的串，因此接受相同的语言。

定理2.11 如果 $D = (Q_D, \Sigma, \delta_D, \{q_0\}, F_D)$ 是用子集构造从NFA $N = (Q_N, \Sigma, \delta_N, q_0, F_N)$ 构造出来的DFA，那么 $L(D) = L(N)$ 。

证明 实际上首先证明（对 $|w|$ 进行归纳）：

$$\hat{\delta}_D(\{q_0\}, w) = \hat{\delta}_N(q_0, w)$$

注意, 每个 $\hat{\delta}$ 函数都返回 Q_N 的状态集合, 但 $\hat{\delta}_D$ 把这个集合解释成 Q_D 的状态之一 (Q_D 是 Q_N 的幂集合), 而 $\hat{\delta}_N$ 却把这个集合解释成 Q_N 的子集合。

基础: 设 $|w| = 0$, 就是说 $w = \varepsilon$ 。根据 DFA 与 NFA 的 $\hat{\delta}$ 的基础定义, $\hat{\delta}_D(\{q_0\}, \varepsilon)$ 和 $\hat{\delta}_N(q_0, \varepsilon)$ 都是 $\{q_0\}$ 。

归纳: 设 w 长度为 $n + 1$, 假设命题对长度 n 成立。把 w 分解成 $w = xa$, 其中 a 是 w 的结尾符号。根据归纳假设, $\hat{\delta}_D(\{q_0\}, x) = \hat{\delta}_N(q_0, x)$ 。设这两个 N 的状态集合都是 $\{p_1, p_2, \dots, p_k\}$ 。

NFA 的 $\hat{\delta}$ 的定义的归纳部分说明:

$$\hat{\delta}_N(q_0, w) = \bigcup_{i=1}^k \delta_N(p_i, a) \quad (2-2)$$

另一方面, 子集构造说明:

$$\delta_D(\{p_1, p_2, \dots, p_k\}, a) = \bigcup_{i=1}^k \delta_N(p_i, a) \quad (2-3)$$

现在, 在 DFA 的 $\hat{\delta}$ 的定义的归纳部分用式(2-3)和事实 $\hat{\delta}_D(\{q_0\}, x) = \{p_1, p_2, \dots, p_k\}$:

$$\hat{\delta}_D(\{q_0\}, w) = \delta_D(\hat{\delta}_D(\{q_0\}, x), a) = \delta_D(\{p_1, p_2, \dots, p_k\}, a) = \bigcup_{i=1}^k \delta_N(p_i, a) \quad (2-4)$$

因此, 式(2-2)和式(2-4)说明 $\hat{\delta}_D(\{q_0\}, w) = \hat{\delta}_N(q_0, w)$ 。当注意到 D 和 N 都接受 w 当且仅当 $\hat{\delta}_D(\{q_0\}, w)$ 或 $\hat{\delta}_N(q_0, w)$ 分别包含一个 F_N 中的状态时, 就得到了 $L(D) = L(N)$ 的完整证明。□

63

定理2.12 一个语言 L 被某个 DFA 接受, 当且仅当 L 被某个 NFA 接受。

证明 (当) 这个“当”部分是子集构造和定理2.11。

(仅当) 这个部分是容易的, 只需要把一个 DFA 转化成一个等价的 NFA。直观上说, 如果一个 DFA 的转移图, 也可把这个图解释成一个 NFA 的转移图, 这个 NFA 碰巧在任何情况下恰好有一个转移选择。更加形式化地说, 设 $D = (Q, \Sigma, \delta_D, q_0, F)$ 是一个 DFA。定义 $N = (Q, \Sigma, \delta_N, q_0, F)$ 是等价的 NFA, 其中 δ_N 是用下面这条规则定义的:

- 如果 $\delta_D(q, a) = p$, 则 $\delta_N(q, a) = \{p\}$ 。

通过对 $|w|$ 进行归纳, 就容易证明: 如果 $\hat{\delta}_D(q_0, w) = p$, 则

$$\hat{\delta}_N(q_0, w) = \{p\}$$

把这个证明留给读者。结论是, D 接受 w , 当且仅当 N 接受 w , 即 $L(D) = L(N)$ 。□

2.3.6 子集构造的坏情形

在例2.10中发现, DFA 的状态数不比 NFA 的多。正如前面所述, DFA 具有与构造来源于的 NFA 大约一样多的状态, 实际上这是非常普遍的。但状态数的指数增长也是可能的, 从一个 n 状态 NFA 构造出的所有 2^n 种 DFA 状态可能都是可达的。下面的例子并不十分接近这个界限, 但有助于理解在与 $n + 1$ 状态 NFA 等价的最小 DFA 中达到 2^n 种状态的方式。

例2.13 考虑图2-15的 NFA N 。 $L(N)$ 是所有使得倒数第 n 个符号是 1 的 0 和 1 的所有串的集合。

直观上说, 接受这个语言的DFA D 必须记住读过的最后 n 个符号。由于最后 n 个符号的任何 2^n 个子集合都可能是要被记住的那个, 所以, 如果 D 的状态少于 2^n 个, 则存在某个状态 q , 使得 D 在读了两个不同的 n 位序列 (比如 $a_1a_2\cdots a_n$ 和 $b_1b_2\cdots b_n$) 就处在状态 q 中。

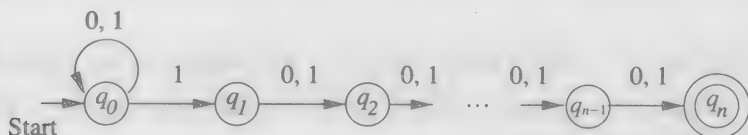


图2-15 这个NFA没有少于 2^n 个状态的等价DFA

由于这两个序列是不同的, 所以它们必须在某个位置上不同, 比如说 $a_i \neq b_i$ 。假设 (根据对称性) $a_i = 1$ 而 $b_i = 0$ 。如果 $i = 1$, 则 q 必须既是接受状态, 又是非接受状态, 因为接受 $a_1a_2\cdots a_n$ (倒数第 n 个符号是 1), 而不接受 $b_1b_2\cdots b_n$ 。如果 $i > 1$, 则考虑 D 在读 $i-1$ 个 0 之后进入的状态 p 。那么 p 必须既是接受状态, 又是非接受状态, 因为接受 $a_i a_{i+1}\cdots a_n 00\cdots 0$, 而不接受 $b_i b_{i+1}\cdots b_n 00\cdots 0$ 。

现在, 来看图2-15的NFA N 如何工作。有一个状态 q_0 , NFA 无论读了什么输入, 总是处在 q_0 中。如果下一个符号是 1, 则 N 也可以 “猜测” 这个 1 就是倒数第 n 个符号, 所以 N 进入状态 q_1 以及 q_0 。从状态 q_1 出发, 任何输入都让 N 到达 q_2 , 下一个输入让 N 到达 q_3 , 依此类推, 直到 $n-1$ 个输入之后, N 处在接受状态 q_n 中。关于 N 的状态的行为的形式化命题是:

1. 在读任何输入序列 w 后, N 处在状态 q_0 中。
2. 在读输入序列 w 后, 对 $i = 1, 2, \dots, n$, N 处在状态 q_i 中, 当且仅当 w 的倒数第 i 个符号是 1; 也就是说, w 具有 $x1a_1a_2\cdots a_{i-1}$ 的形式, 其中每个 a_j 都是输入符号。

不去形式化地证明这些命题, 证明是很容易的对 $|w|$ 的归纳, 模仿例2.9。为了完成这个自动机恰好接受那些倒数第 n 个位置上是 1 的串的证明, 考虑命题(2)对 $i = n$ 的情况。也就是说, N 处在状态 q_n 中, 当且仅当倒数第 n 个符号是 1。但 q_n 是惟一的接受状态, 所以这个条件也恰好刻画了 N 接受的串的集合。□

鸽巢原理

例2.13中用到一种称为鸽巢原理的重要推理技术。通俗地说, 如果鸽子数多于鸽巢数, 每只鸽子飞进某个鸽巢, 则一定至少有一个鸽巢有一只以上鸽子。在前面的例子中, “鸽子” 就是 n 位的序列, “鸽巢” 就是状态。由于状态数少于序列数, 所以一定有一个状态对应于两个序列。

鸽巢原理可能看上去是显而易见的, 但实际上它依赖于鸽子数是有穷的。因此, 适用于有穷自动机, 让状态对应于鸽巢, 但不适用于有无穷多个状态的其他类型的自动机。

为了看出为什么鸽巢的有穷性是必要的, 考虑无穷的情况, 其中鸽巢对应于整数 $1, 2, \dots$ 。给鸽子编号 $0, 1, 2, \dots$, 所以鸽子比鸽巢多一个。但是, 对于 $i \geq 0$, 可以把鸽子 i 送到鸽巢 $i+1$ 。于是无穷多只鸽子每只都得到一个鸽巢, 没有任何两只鸽子共享一个鸽巢。

死状态与DFA缺少某些转移

已经形式化地把DFA定义成,在任何输入符号上,从任何状态出发恰好有到达一个状态的转移。但有时候,更方便的做法是把DFA设计成,在知道不可能接受输入序列的任何扩展的局面下“死亡”。例如,观察图1-2的自动机,这个自动机的任务是识别单个的关键字then,此外什么也不做。从技术上说,这个自动机不是一个DFA,因为在大多数符号上从每个状态出发都缺少转移。

但这样的自动机是一个NFA。如果用子集构造将其转化为DFA,则这个自动机看上去几乎是一样的,但它包含一个死状态,也就是说,在每个输入符号上都进入自身的非接受状态。死状态对应于 \emptyset ,就是图1-2的自动机的状态的空集合。

在一般情况下,对任何状态和输入符号都有不超过一个转移,可以给任何这样的自动机加上一个死状态。然后,从每个其他状态 q 出发,在 q 没有其他转移的输入符号上,加上到死状态的转移。结果是一个严格意义下的DFA。因此,如果一个自动机从任何状态出发在任何符号上至多有一个转移,而不是恰好有一个转移,有时候就说这个自动机是DFA。

2.3.7 习题

* 习题2.3.1 把下列NFA转化为DFA:

	0	1
$\rightarrow p$	$\{p, q\}$	$\{p\}$
q	$\{r\}$	$\{r\}$
r	$\{s\}$	\emptyset
$*s$	$\{s\}$	$\{s\}$

习题2.3.2 把下列NFA转化为DFA:

	0	1
$\rightarrow p$	$\{q, s\}$	$\{q\}$
$*q$	$\{r\}$	$\{q, r\}$
r	$\{s\}$	$\{p\}$
$*s$	\emptyset	$\{p\}$

! 习题2.3.3 把下列NFA转化为DFA,并且非形式化地描述它接受的语言:

	0	1
$\rightarrow p$	$\{p, q\}$	$\{p\}$
q	$\{r, s\}$	$\{t\}$
r	$\{p, r\}$	$\{t\}$
$*s$	\emptyset	\emptyset
$*t$	\emptyset	\emptyset

! 习题2.3.4 给出接受下列语言的非确定型有穷自动机。尝试尽可能多利用非确定性。

* a) 在字母表 $\{0, 1, \dots, 9\}$ 上的串的集合,使得结尾数字在前面出现过。

b) 在字母表 $\{0, 1, \dots, 9\}$ 上的串的集合, 使得结尾数字在前面没有出现过。

c) 0和1的串的集合, 使得有两个0间隔的位置数是4的倍数。注意, 0算是4的倍数。

习题2.3.5 在定理2.12的“仅当”部分里, 省略了通过对 $|w|$ 进行归纳的证明: 如果 $\hat{\delta}_D(\{q_0\}, w) = p$, 则 $\hat{\delta}_N(q_0, w) = \{p\}$ 。给出这个证明。

习题2.3.6 在“死状态与DFA缺少某些转移”的方框中我们断言: 如果NFA N 对任何状态和输入符号至多有一种状态选择 (即 $\delta(q, a)$ 的规模从不大于一), 则用子集构造从 N 构造出的DFA D 恰好具有 N 的状态和转移, 再加上每当 N 对给定状态和输入符号缺少转移时, 所增加的到一个死状态的转移。证明这种关系。

习题2.3.7 在例2.13中我们断言: NFA N 在读输入序列 w 后, 对 $i = 1, 2, \dots, n$, 处在状态 q_i 中, 当且仅当 w 的倒数第 i 个符号是1。证明这个断言。

2.4 应用: 文本搜索

在本节我们会看到, 前几节的抽象研究 (其中考虑过判定一个位序列是否以01结尾的“问题”) 实际上是若干实际问题的非常好的模型, 这些问题出现在一些应用中, 比如Web搜索和文本信息提取。

2.4.1 在文本中查找串

在Web和其他在线文本库的时代, 一个常见的问题是: 给定一个单词集合, 查找包含一个 (或全部) 单词的所有文档。搜索引擎是这个过程的通俗示例。搜索引擎使用一种称为“倒排索引”的特殊技术, 对Web上出现的每个单词 (有1亿种不同的单词), 保存这个单词所有出现之处的列表。有非常大的主存的机器保持这些列表的最常见部分随时可用, 允许许多人在瞬间搜索这些文档。

倒排索引技术没有利用有穷自动机, crawler也要花费大量时间来复制Web和建立索引。有许多有关的应用不适合使用倒排索引, 但很适合于基于自动机的技术。使应用适于用自动机来搜索的特征是:

1. 所搜索的库快速变化。例如:

(a) 每一天, 新闻分析员希望搜索当天的在线新闻文章寻找有关话题。例如, 金融分析员可能搜索特定的股票代码或公司名称。

(b) “采购机器人”希望搜索顾客要求的物品的当前价格。机器人从Web上获得当前的目录页面, 然后搜索这些页面寻找提示具体物品价格的单词。

2. 所搜索的文档不能建立目录。例如, Amazon.com不让crawler轻易发现本公司销售的所有书的所有页面。实际上, 在响应查询的“一瞬间”才生成这些页面。但可以发出寻找关于某个话题 (比如“finite automata”) 的书的查询, 然后搜索获得的页面寻找特定的单词, 如评论部分中的“excellent”。

2.4.2 文本搜索的非确定型有穷自动机

假设给定称为关键字的单词集合, 希望查找这种单词的出现情况。在这样的应用中, 可以

设计一个非确定型有穷自动机，用进入接受状态来表示看到一个这种单词。把文档的文本一次一个字母输入到NFA，这个NFA就识别出文本中关键字的出现情况。有一种识别关键字集合的NFA的简单形式。

1. 有一个初始状态，在每个输入符号（比如可打印的ASCII字符，如果检查文本的话）上有到自身的转移。直观上说，初始状态表示这样的“猜测”：还没有开始看到一个关键字，即使已经看到一个关键字的一些字母。
2. 对每个关键字 $a_1a_2\cdots a_k$ ，有 k 个状态 q_1, q_2, \cdots, q_k 。在符号 a_1 上有从初始状态 q_1 出发的转移，在符号 a_2 上有从初始状态 q_1 到 q_2 的转移，等等。状态 q_k 是接受状态，表示已经发现关键字 $a_1a_2\cdots a_k$ 。

例2.14 假设希望设计一个识别单词web和ebay的出现的NFA。用上述规则设计的NFA的转移图在图2-16中。状态1是初始状态，用符号 Σ 表示所有可打印的ASCII字符。状态2到状态4完成识别web的任务，而状态5到状态8识别ebay。□

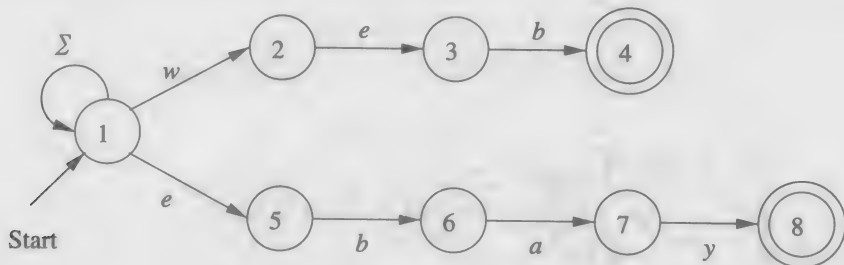


图2-16 一个搜索单词web和ebay的NFA

当然这个NFA不是程序。对于这个NFA的实现，有两种主要选择：

1. 写一个程序来模拟这个NFA，计算出读每个输入符号后所处的状态的集合。这种模拟如图2-10所示。
2. 用子集构造把NFA转化成等价的DFA。然后直接模拟这个DFA。

69

某些文本处理程序实际上混合采用这两种方法，比如UNIX `grep`命令的高级形式（`egrep`和`fgrep`）。但对本书的目的而言，转换成DFA是容易的，而且保证不增加状态数。

2.4.3 识别关键字集合的DFA

可以对任何NFA应用子集构造。但根据2.4.2节的策略，对从关键字集合设计出的NFA应用这个构造时，却发现DFA的状态数从不超过NFA的状态数。由于在最坏情况下，转化成DFA时状态数会指数增长，所以这个事实是个好消息，解释了为什么经常使用为关键字设计NFA再从其构造DFA的方法。构造DFA状态集合的规则如下。

- a) 如果 q_0 是NFA的初始状态，则 $\{q_0\}$ 是DFA的一个状态。
- b) 假设 p 是一个NFA状态，并且沿着带 $a_1a_2\cdots a_m$ 符号的路径从初始状态可达。则有一个DFA状态是由下列NFA状态组成的集合：

- 1) q_0 。

2) p 。

3) 每一个其他的沿着带 $a_1 a_2 \cdots a_m$ 后缀 (即形如 $a_j a_{j+1} \cdots a_m$ 的任何符号序列) 标记的路径从 q_0 可达的NFA状态。

注意, 在一般情况下, 对每个NFA状态 p 都有一个DFA状态。但在步骤(b)中, 两个状态可能实际上产生相同的NFA状态集合, 因此成为DFA的一个状态。例如, 如果两个关键字以相同字母 (比如 a) 开头, 则带 a 标记从 q_0 到达的两个NFA状态就产生相同的NFA状态集合, 因此在DFA中合并。

例2.15 从图2-16的NFA构造DFA, 如图2-17所示。DFA的每个状态还在与利用上面规则(b)得出的状态 p 相同的位置上。例如, 考虑状态135, 这是 $\{1, 3, 5\}$ 的缩写。这个状态从状态3构造而来。它包括状态1, 因为DFA的每个状态集合都这样。它也包括状态5, 因为串 we 的后缀 e 让状态5从状态1可达, 而串 we 在图2-16中到达状态3。

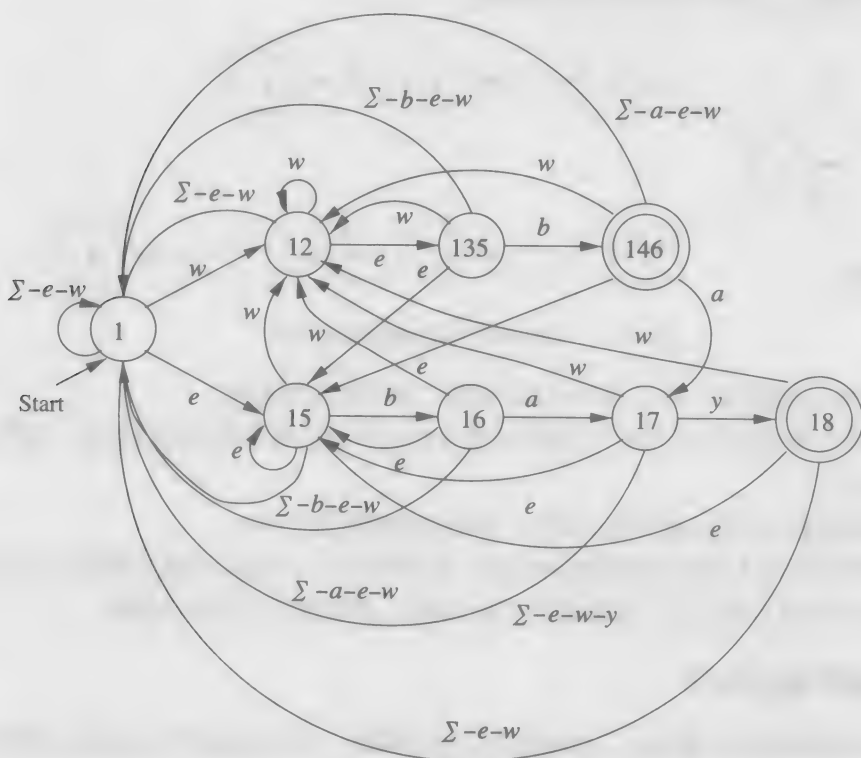


图2-17 从图2-16的NFA转化成DFA

可根据子集构造来计算每个DFA状态的转移。规则是简单的。从任何包含初始状态 q_0 和其他一些状态 $\{p_1, p_2, \cdots, p_n\}$ 的状态集合出发, 对每个符号 x , 确定在NFA中 p_i 进入何处, 让这个DFA状态有一个带 x 标记的转移, 这个转移进入一个DFA状态, 这个状态包含 q_0 和所有 p_i 在符号 x 上到达的状态。在从任何 p_i 出发都没有转移的符号 x 上, 让这个DFA状态有一个在 x 上的转移, 这个转移进入一个DFA状态, 这个状态包含 q_0 和在NFA中顺着带 x 标记箭弧从 q_0 到达的所

有状态。

例如, 考虑图2-17的状态135。图2-16的NFA在符号 b 上有从状态3和状态5分别到状态4和状态6的转移。因此, 在符号 b 上, 135到达146, 在符号 e 上, NFA没有从状态3或状态5出发的转移, 但有从状态1到状态5的转移。因此, 在DFA中, 135在输入 e 上到达15。同样, 在输入 w 上, 135到达12。

在每个其他符号 x 上, 没有从状态3或状态5出发的转移, 状态1只到自身。因此, 在除 b 、 e 和 w 外的每个 Σ 符号上有从135到1的转移。用记号 $\Sigma - b - e - w$ 表示这个集合, 用同样记号表示从 Σ 删除几个符号的其他集合。□

2.4.4 习题

71

习题2.4.1 设计识别下列串的集合的NFA。

* a) abc 、 abd 和 $aacd$, 假设字母表是 $\{a, b, c, d\}$ 。

b) 0101 、 101 和 011 。

c) ab 、 bc 和 ca , 假设字母表是 $\{a, b, c\}$ 。

习题2.4.2 把习题2.4.1的每个NFA转化成DFA。

2.5 带 ϵ 转移的有穷自动机

现在介绍有穷自动机的另一种扩展。新“特征”是允许在空串 ϵ 上的转移。实际上, 允许NFA没有收到输入符号就自动转移。与2.3节引入的非确定性一样, 新能力并不扩大有穷自动机接受的语言类, 但的确提供了一些额外的“程序设计便利”。3.1节讨论正则表达式时会看到带 ϵ 转移的NFA (称为 ϵ -NFA) 与正则表达式有多么密切的关系, 在证明有穷自动机与正则表达式接受的语言类之间等价性时, 它又多么有用。

2.5.1 ϵ 转移的用途

从 ϵ -NFA的非形式化处理开始, 使用允许 ϵ 作为标记的转移图。在下面的例子中, 认为自动机接受从初始状态到接受状态路径的标记序列。但沿着路径的每个 ϵ 都是“不可见的”, 即不给沿途的串增加任何东西。

例2.16 图2-18中是一个 ϵ -NFA, 接受由下列内容组成的十进制数:

1. 可有可无的+号或-号;
2. 数字串;
3. 小数点;
4. 另一个数字串。这个数字串或(2)中的串可以为空, 但这两个数字串中至少一个不为空。

特别关注在 ϵ 、+或-之一上从 q_0 到 q_1 的转移。因此, 状态 q_1 表示这样的局面: 已经看到正负号 (如果有的话), 并且可能看到一些看到数字和小数点。状态 q_2 表示这样的局面: 已经看到小数点, 可能看到或没看到之前的数字。在 q_4 , 已经肯定看到至少一个数字, 但还没有看到小数点。因此, 状态 q_3 表示, 已经看到小数点及其之前或之后至少一个数字。读任何存在

72

的数字时, 都可以停留在状态 q_3 下, 也可以选择“猜测”数字串已经结束, 自动进入接受状态 q_5 。 □

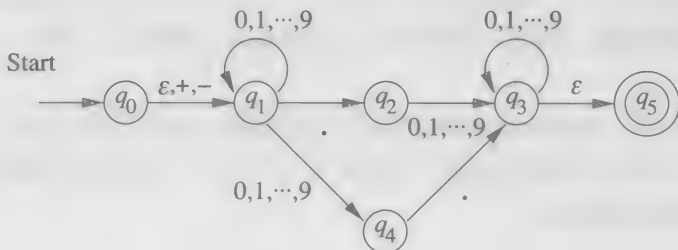


图2-18 接受十进制数的 ϵ -NFA

例2.17 如果允许 ϵ 转移, 就可以简化例2.14概述的策略, 这个策略用来构造一个识别关键字集合的NFA。例如, 图2-16所示识别关键字web和ebay的NFA, 也可以用 ϵ 转移来实现, 如图2-19所示。一般情况下, 为每个关键字构造一个完整的状态序列, 似乎这是自动机惟一要识别的关键字。然后, 加入新的初始状态 (图2-19中的状态9), 以及到每个关键字自动机初始状态的 ϵ 转移。 □

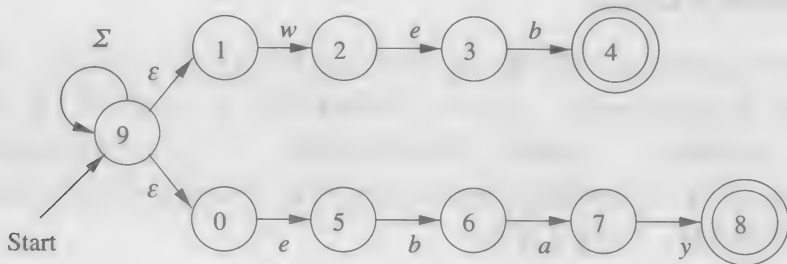


图2-19 用 ϵ 转移来帮助识别关键字

2.5.2 ϵ -NFA的形式化定义

完全可以像表示NFA那样来表示 ϵ -NFA, 只有一处例外: 转移函数必须含有在 ϵ 上转移的信息。形式化地, 把 ϵ -NFA A 表示成 $A = (Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$, 其中除 δ 外, 所有组成部分都有与NFA同样的解释, δ 现在是下列变量的函数:

1. Q 中一个状态。
2. $\Sigma \cup \{\epsilon\}$ 中一个元素, 也就是说, 要么是输入符号, 要么是 ϵ 符号。要求空串符号 ϵ 不是字母表 Σ 中的元素, 所以不会导致混乱。

例2.18 图2-18的 ϵ -NFA形式化表示为:

$$E = (\{q_0, q_1, \dots, q_5\}, \{., +, -, 0, 1, \dots, 9\}, \delta, q_0, \{q_5\})$$

其中 δ 用图2-20的转移表来定义。 □

	ϵ	$+, -$	$.$	$0, 1, \dots, 9$
q_0	$\{q_1\}$	$\{q_1\}$	\emptyset	\emptyset
q_1	\emptyset	\emptyset	$\{q_2\}$	$\{q_1, q_4\}$
q_2	\emptyset	\emptyset	\emptyset	$\{q_3\}$
q_3	$\{q_5\}$	\emptyset	\emptyset	$\{q_3\}$
q_4	\emptyset	\emptyset	$\{q_3\}$	\emptyset
q_5	\emptyset	\emptyset	\emptyset	\emptyset

图2-20 图2-18的转移表

2.5.3 ϵ 闭包

后面会给出 ϵ -NFA扩展转移函数的形式化定义, 这个定义引出这些自动机所接受的串和语言的定义, 最终允许解释为什么DFA能模拟 ϵ -NFA。但首先需要学习一个中心定义, 称为状态的 ϵ 闭包。非形式化地, 顺着所有从状态 q 出发带 ϵ 标记的转移来求状态 q 的 ϵ 闭包。但当顺着 ϵ 到达其他状态后, 再顺着这些状态发出的 ϵ 转移, 依此类推, 最终求出顺着箭弧都带 ϵ 标记的任何路径从 q 可达的每个状态。形式化地, 递归地定义 ϵ 闭包 $\text{ECLOSE}(q)$ 如下:

基础: 状态 q 属于 $\text{ECLOSE}(q)$ 。

归纳: 如果 p 属于 $\text{ECLOSE}(q)$, 并且有从状态 p 到状态 r 带 ϵ 标记的转移, 则 r 属于 $\text{ECLOSE}(q)$ 。更准确地说, 如果 δ 是所讨论的 ϵ -NFA的转移函数, 且 p 属于 $\text{ECLOSE}(q)$, 则 $\text{ECLOSE}(q)$ 也包含所有属于 $\delta(p, \epsilon)$ 的状态。

例2.19 对于图2-18中的自动机, 除了 $\text{ECLOSE}(q_0) = \{q_0, q_1\}$ 和 $\text{ECLOSE}(q_3) = \{q_3, q_5\}$ 这两个例外, 其余每个状态都是自身的 ϵ 闭包。原因在于, 只有两个 ϵ 转移, 一个把 q_1 加入 $\text{ECLOSE}(q_0)$, 另一个把 q_5 加入 $\text{ECLOSE}(q_3)$ 。

图2-21给出更复杂的例子。这组状态可能是某个 ϵ -NFA的一部分, 可以得出:

$$\text{ECLOSE}(1) = \{1, 2, 3, 4, 6\}$$

顺着只带 ϵ 标记的路径从状态1可达这些状态的每一个。例如, 路径 $1 \rightarrow 2 \rightarrow 3 \rightarrow 6$ 到达状态6。状态7不属于 $\text{ECLOSE}(1)$, 因为尽管从1可达, 但路径必须使用不带 ϵ 标记的箭弧 $4 \rightarrow 5$ 。从顺着有非 ϵ 转移的路径 $1 \rightarrow 4 \rightarrow 5 \rightarrow 6$ 从状态1也可到达状态6, 这个事实并不重要。存在一条路径全带 ϵ 标记, 这就足以证明状态6属于 $\text{ECLOSE}(1)$ 。

□

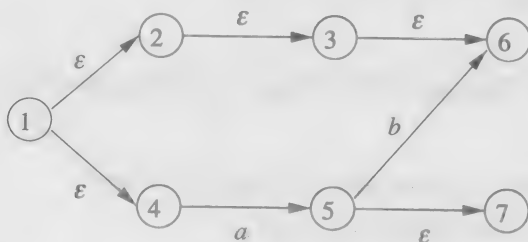


图2-21 一些状态和转移

我们有时需要对状态 S 的集合计算 ϵ 闭包。办法是取每个状态的 ϵ 闭包的并集, 即 $\text{ECLOSE}(S) = \bigcup_{q \in S} \text{ECLOSE}(q)$ 。

q 属于 S

2.5.4 ε -NFA的扩展转移和语言

ε 闭包允许我们轻松解释当给定(非 ε)输入序列时, ε -NFA的转移是什么。从这个解释出发,就可以定义 ε -NFA接受它的输入是什么意思。

假设 $E = (Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$ 是一个 ε -NFA。首先定义扩展转移函数 $\hat{\delta}$ 来反映在输入序列上发生什么事情。意图是, $\hat{\delta}(q, w)$ 是顺着这样的路径可达的状态集合,当把该路径的标记连接起来时,就形成串 w 。与往常一样,这条路径沿途的 ε 对形成 w 不起作用。 $\hat{\delta}$ 的正确递归定义是:

基础: $\hat{\delta}(q, \varepsilon) = \text{ECLOSE}(q)$ 。也就是说,如果这条路径的标记是 ε ,则只能顺着从状态 q 出发带 ε 标记的箭弧,这恰好是ECLOSE所做的。

归纳: 设 w 形如 xa ,其中 a 是 w 的结尾符号。注意, a 属于 Σ ; a 不能是 ε , ε 不属于 Σ 。计算 $\hat{\delta}(q, w)$ 如下:

75

1. 设 $\hat{\delta}(q, x) = \{p_1, p_2, \dots, p_k\}$ 。也就是说,这些 p_i 是从 q 顺着标记为 x 的路径可达的所有状态。这条路径可能以一个或多个带 ε 标记的转移来结尾,也可能有其他的 ε 转移。
2. 设 $\bigcup_{i=1}^k \delta(p_i, a) = \{r_1, r_2, \dots, r_m\}$ 。也就是说,顺着带 x 标记的路径从 q 到达一些状态,遵循所有带 a 标记的从这些状态发出的转移。这些 r_j 是顺着带 w 标记的路径从 q 可达的一些状态。顺着下面步骤(3)中的标记 ε 的箭弧,从这些 r_j 求出其他的可达的状态。
3. $\hat{\delta}(q, w) = \bigcup_{j=1}^m \text{ECLOSE}(r_j)$ 。这个附加的闭包步骤包含了所有从 q 出发带 w 标记的路径,考虑到了在最后的“实”符号 a 上转移后,存在其他带 ε 标记的箭弧可以遵循的可能性。

例2.20 对于图2-18的 ε -NFA,计算 $\hat{\delta}(q_0, 5.6)$ 。所需的步骤总结如下:

- $\hat{\delta}(q_0, \varepsilon) = \text{ECLOSE}(q_0) = \{q_0, q_1\}$ 。
- 计算 $\hat{\delta}(q_0, 5)$ 如下:
 - 1) 首先计算从状态 q_0 和 q_1 发出的在输入5上的转移,在上面 $\hat{\delta}(q_0, \varepsilon)$ 的计算中得到 q_0 和 q_1 。也就是说, $\delta(q_0, 5) \cup \delta(q_1, 5) = \{q_1, q_4\}$ 。
 - 2) 然后求在步骤(1)中计算出的集合中元素的 ε 闭包。得到 $\text{ECLOSE}(q_1) \cup \text{ECLOSE}(q_4) = \{q_1\} \cup \{q_4\} = \{q_1, q_4\}$ 。这个集合就是 $\hat{\delta}(q_0, 5)$ 。对于后面两个符号,重复这两步模式。
- 计算 $\hat{\delta}(q_0, 5.)$ 如下:
 - 1) 首先计算 $\delta(q_1, \cdot) \cup \delta(q_4, \cdot) = \{q_2\} \cup \{q_3\} = \{q_2, q_3\}$ 。
 - 2) 然后计算 $\hat{\delta}(q_0, 5.) = \text{ECLOSE}(q_2) \cup \text{ECLOSE}(q_3) = \{q_2\} \cup \{q_3, q_5\} = \{q_2, q_3, q_5\}$ 。
- 计算 $\hat{\delta}(q_0, 5.6)$ 如下:
 - 1) 首先计算 $\delta(q_2, 6) \cup \delta(q_3, 6) \cup \delta(q_5, 6) = \{q_3\} \cup \{q_3\} \cup \emptyset = \{q_3\}$ 。
 - 2) 然后计算 $\hat{\delta}(q_0, 5.6) = \text{ECLOSE}(q_3) = \{q_3, q_5\}$ 。

□

现在用预期的方式来定义一个 ε -NFA $E = (Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$ 的语言: $L(E) = \{w \mid \hat{\delta}(q_0, w) \cap F \neq \emptyset\}$ 。也就是说, E 的语言是把初始状态引向至少一个接受状态的串 w 的集合。例如,在例2.20中看到, $\hat{\delta}(q_0, 5.6)$ 包含接受状态 q_5 ,所以串 5.6 属于那个 ε -NFA的语言。

76

2.5.5 消除 ϵ 转移

给定一个 ϵ -NFA E , 可以求出一个与 E 接受相同语言的DFA D 。使用的构造非常接近于子集构造, 因为 D 的状态是 E 的状态的子集合。惟一的不同在于, 必须处理 E 的 ϵ 转移, 通过 ϵ 闭包机制来做到这一点。

设 $E = (Q_E, \Sigma, \delta_E, q_0, F_E)$ 。则等价的DFA

$$D = (Q_D, \Sigma, \delta_D, q_D, F_D)$$

定义如下:

1. Q_D 是 Q_E 的子集的集合。更准确地说, 我们将会发现, D 的所有可达状态都是 Q_E 的 ϵ 闭子集, 也就是说, 这些集合 $S \subseteq Q_E$ 使得 $S = \text{ECLOSE}(S)$ 。换句话说, 状态 S 的 ϵ 闭集就是使得从 S 中状态之一出发的任意 ϵ 转移都导向还是属于 S 的状态的集合。注意, \emptyset 是 ϵ 闭集。
2. $\delta_D = \text{ECLOSE}(q_0)$, 即 D 的初始状态是对仅由 E 的初始状态构成的集合求闭包得到的。注意, 这个规则和原来子集构造有所不同。在子集构造中, 所构造的自动机的初始状态仅包含所给定的NFA的初始状态。
3. F_D 是包含至少一个 E 中接受状态的状态集合。也就是说, $F_D = \{S | S \text{ 属于 } Q_D \text{ 且 } S \cap F_E \neq \emptyset\}$ 。
4. 对于所有属于 Σ 的 a 和属于 Q_D 的集合 S , 计算 $\delta_D(S, a)$ 的方法如下:

(a) 设 $S = \{p_1, p_2, \dots, p_k\}$ 。

(b) 计算 $\bigcup_{i=1}^k \delta_E(p_i, a)$, 设这个集合是 $\{r_1, r_2, \dots, r_m\}$ 。

(c) 则 $\delta_D(S, a) = \bigcup_{j=1}^m \text{ECLOSE}(r_j)$ 。

例2.21 消除图2-18中 ϵ -NFA的 ϵ 转移, 下面把这个 ϵ -NFA称为 E 。从 E 构造一个DFA D , 如图2-22所示。但为了避免杂乱无章, 从图2-22省略了死状态 \emptyset 以及所有到这个死状态的转移。应当想像, 对于图2-22中所示的每个状态, 字母表 Σ 上的任意一个输入都还有到 \emptyset 的其他转移, 只是这个转移未标识出来而已。而且, 状态 \emptyset 在所有输入符号上都有到自身的转移。

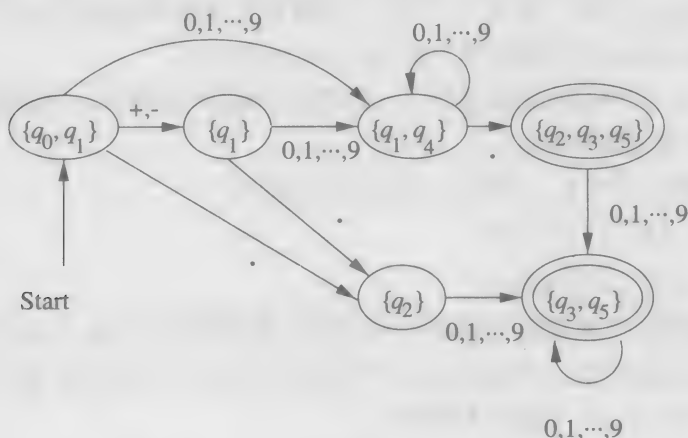


图2-22 DFA D 消除了图2-18中的 ϵ 转移

由于 E 的初始状态是 q_0 , D 的初始状态就是 $\text{ECLOSE}(q_0)$, 即 $\{q_0, q_1\}$ 。第一项工作是求出 q_0 和 q_1 在各种属于 Σ 的符号上的后继状态; 注意这些符号是加减号、小数点和从0到9的数字。在 $+$ 和 $-$

上, q_1 在图2-18中无处可去, 而 q_0 进入 q_1 。因此, 为了计算 $\delta_D(\{q_0, q_1\}, +)$, 从 $\{q_1\}$ 开始求 ϵ 闭包。由于没有从 q_1 出发的 ϵ 转移, 就有 $\delta_D(\{q_0, q_1\}, +) = \{q_1\}$ 。同样, $\delta_D(\{q_0, q_1\}, -) = \{q_1\}$ 。这两个转移在图2-22中显示成一个箭弧。

77

然后需要计算 $\delta_D(\{q_0, q_1\}, \cdot)$ 。由于在图2-18中, q_0 在小数点上无处可去, q_1 进入 q_2 , 所以必须求 $\{q_2\}$ 的 ϵ 闭包。由于没有从 q_2 发出的 ϵ 转移, 这个状态就是自身的闭包, 所以此 $\delta_D(\{q_0, q_1\}, \cdot) = \{q_2\}$ 。

最后必须计算 $\delta_D(\{q_0, q_1\}, 0)$, 作为从 $\{q_0, q_1\}$ 在所有数字上发出转移的例子。发现 q_0 在数字上无处可去, 而 q_1 进入 q_1 和 q_4 。由于这两个状态都没有发出 ϵ 转移, 就得出 $\delta_D(\{q_0, q_1\}, 0) = \{q_1, q_4\}$ 。对于其他数字是类似的。

现在已经解释了图2-22中 $\{q_0, q_1\}$ 发出的箭弧, 同样地计算其他的转移, 留给读者来验证这些计算。由于 q_5 是 E 的惟一接受状态, D 的接受状态就是那些包含 q_5 的可达状态。在图2-22中看到用双圆圈表示这两个集合 $\{q_3, q_5\}$ 和 $\{q_2, q_3, q_5\}$ 。□

定理2.22 一个语言 L 被某个 ϵ -NFA接受, 当且仅当 L 被某个DFA接受。

证明 (当) 这个方向是容易的。设对于某个DFA D , $L = L(D)$ 。对 D 的所有状态 q 都增加转移 $\delta(q, \epsilon) = \emptyset$, 把 D 转化为一个 ϵ -NFA E 。从技术上说, 还必须把 D 在输入符号上的转移(如 $\delta_D(q, a) = p$)转化为到只包含 p 的集合的NFA转移, 也就是 $\delta_E(q, a) = \{p\}$ 。因此, E 和 D 的转移是一样的, 但 E 明确表达了在 ϵ 上从任何状态都没有转移。

(仅当) 设 $E = (Q_E, \Sigma, \delta_E, q_0, F_E)$ 是一个 ϵ -NFA。应用上述修改的子集构造来产生一个DFA

$$D = (Q_D, \Sigma, \delta_D, q_D, F_D)$$

需要证明 $L(D) = L(E)$, 通过证明 E 和 D 的扩展转移函数相同来做到这一点。形式化地, 对 w 的长度用归纳法来证明 $\hat{\delta}_E(q_0, w) = \hat{\delta}_D(q_D, w)$ 。

78

基础: 如果 $|w| = 0$, 则 $w = \epsilon$ 。知道 $\hat{\delta}_E(q_0, \epsilon) = \text{ECLOSE}(q_0)$ 。还知道 $q_D = \text{ECLOSE}(q_0)$, 因为这是 D 的初始状态的定义。最后, 对于一个DFA, 知道对于任意状态 p 有 $\hat{\delta}(p, \epsilon) = p$, 所以特别是, $\hat{\delta}_D(q_D, \epsilon) = \text{ECLOSE}(q_0)$ 。因此证明了 $\hat{\delta}_E(q_0, \epsilon) = \hat{\delta}_D(q_D, \epsilon)$ 。

归纳: 设 $w = xa$, 其中 a 是 w 的结尾符号, 假设这个命题对于 x 成立。也就是说, $\hat{\delta}_E(q_0, x) = \hat{\delta}_D(q_D, x)$ 。设这两个状态集都是 $\{p_1, p_2, \dots, p_k\}$ 。

根据对于 ϵ -NFA的 $\hat{\delta}$ 的定义, 计算 $\hat{\delta}_E(q_0, w)$ 的方法如下:

1. 设 $\{r_1, r_2, \dots, r_m\}$ 是 $\bigcup_{i=1}^k \delta_E(p_i, a)$ 。

2. 则 $\hat{\delta}_E(q_0, w) = \bigcup_{j=1}^m \text{ECLOSE}(r_j)$ 。

如果检查上述修改的子集构造中的DFA D 的构造, 就看到 $\delta_D(\{p_1, p_2, \dots, p_k\}, a)$ 同样是用上述的两个步骤(1)和(2)构造出来的。因此 $\hat{\delta}_D(q_D, w)$ (即 $\delta_D(\{p_1, p_2, \dots, p_k\}, a)$)等于 $\hat{\delta}_E(q_0, w)$ 。现在证明了 $\hat{\delta}_E(q_0, w) = \hat{\delta}_D(q_D, w)$, 完成了归纳部分。□

2.5.6 习题

* 习题2.5.1 考虑下列 ϵ -NFA:

	ϵ	a	b	c
$\rightarrow p$	\emptyset	$\{p\}$	$\{q\}$	$\{r\}$
q	$\{p\}$	$\{q\}$	$\{r\}$	\emptyset
$*r$	$\{q\}$	$\{r\}$	\emptyset	$\{p\}$

- a) 计算每个状态的 ϵ 闭包。
- b) 给出这个自动机接受的所有长度小于或等于3的串。
- c) 把这个自动机转换为DFA。

习题2.5.2 对下列 ϵ -NFA重复习题2.5.1:

	ϵ	a	b	c
$\rightarrow p$	$\{q, r\}$	\emptyset	$\{q\}$	$\{r\}$
q	\emptyset	$\{p\}$	$\{r\}$	$\{p, q\}$
$*r$	\emptyset	\emptyset	\emptyset	\emptyset

习题2.5.3 为下列语言设计 ϵ -NFA。尝试用 ϵ 转移来简化你的设计。

- a) 包含零个或多个 a ，后面跟着零个或多个 b ，再跟着零个或多个 c 的串的集合。
- ! b) 包含着01重复一次或多次或010重复一次或多次的串的集合。
- ! c) 使得最后10个位置上至少有一个是1的0和1的串的集合。

79

2.6 小结

- 确定型有穷自动机：DFA具有有穷的状态集合和有穷的输入符号集合。指定一个状态为初始状态，指定零个或多个状态为接受状态。转移函数确定每次处理一个输入符号时状态如何改变。
- 转移图：用图来表示自动机是方便的，图中的顶点是状态，用输入符号来标记箭弧，表示这个自动机的转移。用一个箭头表示初始状态，用双圆圈表示接受状态。
- 自动机的语言：自动机接受一些串。如果从初始状态开始，由逐个处理一个串中的符号引起的转移导向接受状态，则接受这个串。就转移图而言，如果一个串是从初始状态到某个接受状态的路径上的标记，则接受这个串。
- 非确定型有穷自动机：NFA与DFA的不同在于，在给定输入符号上从给定状态出发，NFA可有任意多个（包括0个）转移到达下一个状态。
- 子集构造：把NFA状态的各种集合当作DFA的状态，就有可能把任何NFA转化为接受相同语言的DFA。
- ϵ 转移：通过允许在空输入（即根本没有输入符号）上转移可以扩展NFA。这些扩展的NFA可以转化为接受相同语言的DFA。
- 文本搜索应用：非确定型有穷自动机是表示模式匹配器的有用方式，模式匹配器扫描大量文本来搜索一个或多个关键字。直接用软件来模拟这些自动机，或者先转化为DFA再模拟。

80

2.7 参考文献

一般认为，对有穷状态系统的形式化研究起源于[2]。但这篇文章是基于“神经网络”的计

算模型，而不是现在我们所知道的有穷自动机。常规的DFA是以几种类似变种的形式由[1]、[3]和[4]独立提出的。非确定型有穷自动机和子集构造出自[5]。

1. D. A. Huffman, "The synthesis of sequential switching circuits," *J. Franklin Inst.* **257**:3-4 (1954), pp. 161-190 and 275-303.
2. W. S. McCulloch and W. Pitts, "A logical calculus of the ideas immanent in nervous activity," *Bull. Math. Biophysics* **5** (1943), pp. 115-133.
3. G. H. Mealy, "A method for synthesizing sequential circuits," *Bell System Technical Journal* **34**:5 (1955), pp. 1045-1079.
4. E. F. Moore, "Gedanken experiments on sequential machines," in [6], pp. 129-153.
5. M. O. Rabin and D. Scott, "Finite automata and their decision problems," *IBM J. Research and Development* **3**:2 (1959), pp. 115-125.
6. C. E. Shannon and J. McCarthy, *Automata Studies*, Princeton Univ. Press, 1956.

第3章 正则表达式与正则语言

本章从介绍所谓的“正则表达式”记号开始。这些表达式是另一种类型的语言定义记号，在1.1.2节简单地举过例子。正则表达式也可看作是一种“程序设计语言”，用来表示某些重要的应用，比如文本搜索应用或编译器部件。正则表达式与非确定型有穷自动机有密切关系，可看作是描述软件部件的NFA记号的一种“用户友好的”同类记号。

本章在定义正则表达式之后，证明了正则表达式能定义所有正则语言，而且只能定义正则语言。讨论正则表达式在几种软件系统中的使用方式。然后检查了正则表达式适用的代数定律。这些定律与算术代数定律极其相似，但在正则表达式代数与算术表达式代数之间也存在某些重要区别。

3.1 正则表达式

现在把注意力从类似机器的语言描述（确定型和非确定型有穷自动机）转移到代数描述：“正则表达式”。我们将会发现，正则表达式恰好定义了与各种形式的自动机所描述的相同的语言：正则语言。但正则表达式提供了自动机所没有的东西：一种表达要接受的串的声明方式。因此，正则表达式可作为许多串处理系统的输入语言。例子包括：

85

1. 搜索命令，比如UNIX的grep或等价的串查找命令，这些命令可以在Web浏览器或文本格式的系统见到。这些系统用类似于正则表达式的记号来描述用户要在文件中查找的模式。不同的搜索系统把正则表达式转换成DFA或NFA，并在所搜索的文件上模拟这个自动机。
2. 词法分析器生成器，比如Lex和Flex。回忆一下，词法分析器是编译器部件，它把源程序分解成同等重要的一个或多个字符的逻辑单元，称为记号（token）。记号的例子包括关键字（如while）、标识符（如任何字母跟着零个或多个字母或数字）以及符号（比如+或<=）。词法分析器生成器接受本质上是正则表达式的记号形式的描述，产生一个DFA，识别哪个记号在输入中下一个出现。

3.1.1 正则表达式运算符

正则表达式表示语言。一个简单例子是，正则表达式 01^*+10^* 表示包含所有下面这种串的语言：单个0后面跟着任意多个1或者单个1后面跟着任意多个0的串。并不期待读者现在就知道如何解释正则表达式，所以读者暂时要相信关于这个表达式的语言的命题。后面很快就会定义这个表达式中用到的所有符号，那时读者就会明白为什么对这个正则表达式的解释是正确的。在描述正则表达式记号之前，需要学习正则表达式运算符所代表的三种语言运算。这些运算是：

1. 两个语言 L 和 M 的并，记作 $L \cup M$ ，是只属于 L 或只属于 M ，或者同时属于二者的串的集合。例如，如果 $L = \{001, 10, 111\}$ 且 $M = \{\epsilon, 001\}$ ，则 $L \cup M = \{\epsilon, 10, 001, 111\}$ 。
2. 语言 L 和 M 的连接是以下形成的串的集合：取 L 中任意一个串，与 M 中任意一个串连接起

来。回忆一下, 1.5.2节定义了一对串的连接; 一个串后面跟着另一个串就形成了连接的结果。用圆点或根本不用任何运算符来表示两个语言的连接, 尽管连接运算符常常称为“点”。例如, 如果 $L = \{001, 10, 111\}$ 且 $M = \{\epsilon, 001\}$, 则 LM (或 LM) 是 $\{001, 10, 111, 001001, 10001, 111001\}$ 。 LM 中前三串是把 L 中串与 ϵ 连接。由于 ϵ 是连接运算的单位元, 得出的串就与 L 中的串一样。但是, LM 中最后三串是这样形成的: 取 L 中每个串, 与 M 的第二个串 001 连接。例如, L 的 10 与 M 的 001 给出 LM 的 10001 。

86

3. 语言 L 的闭包 (或星, 或克林闭包) $^{\ominus}$, 记作 L^* , 表示用以下方式形成的串的集合: 从 L 中取任意多个串, 可能有重复 (即可以多次选同一个串), 把所有这些串连接起来。例如, 如果 $L = \{0, 1\}$, 则 L^* 是所有 0 和 1 的串。如果 $L = \{0, 11\}$, 则 L^* 包含使得 1 成对出现的 0 和 1 的串, 如 011 、 11110 和 ϵ , 但 01011 和 101 都不是。更形式化地说, L^* 是无穷的并 $\bigcup_{i \geq 0} L^i$, 其中 $L^0 = \{\epsilon\}$, $L^1 = L$, 对于 $i > 1$, L^i 是 $LL \cdots L$ (i 个 L 的连接)。

例3.1 由于语言闭包的想法颇有些技巧性, 所以研究几个例子。首先, 设 $L = \{0, 11\}$ 。 $L^0 = \{\epsilon\}$, 这与语言 L 是什么无关; 零次幂表示从 L 中选择零个串。 $L^1 = L$, 表示从 L 中选择一个串。因此, L^* 展开式中前两项给出 $\{\epsilon, 0, 11\}$ 。

其次, 考虑 L^2 。从 L 中取两个串, 允许重复, 有 4 种选择。这 4 种选择给出 $L^2 = \{00, 011, 110, 1111\}$ 。类似地, L^3 表示对 L 中两个串选择三次所形成的串的集合, 这给出:

$$\{000, 0011, 0110, 1100, 01111, 11011, 11110, 111111\}$$

为了计算 L^* , 要对每个 i 计算 L^i , 取所有这些语言的并。 L^i 至多有 2^i 个元素。虽然每个 L^i 是有穷的, 但无穷多项 L^i 的并一般是个无穷语言, 在这个例子中就是这样。

现在设 L 是所有 0 的串的集合。注意, L 是无穷的; 这与前面例子中不一样, 在前面例子中 L 是有穷的。但是不难发现 L^* 是什么。 $L^0 = \{\epsilon\}$, 总是如此。 $L^1 = L$ 。 L^2 是用以下方式形成的串的集合: 取一个 0 的串, 与另一个 0 的串连接。结果还是一个 0 的串。事实上, 每个 0 的串都可写成两个 0 的串的连接 (不要忘了, ϵ 也是“0 的串”; 这个串总可以作为所连接的两个串之一)。因此, $L^2 = L$ 。同样 $L^3 = L$, 依此类推。因此, 在语言 L 是所有 0 的串的集合的特定情形下, 无穷的并 $L^* = L^0 \cup L^1 \cup L^2 \cup \cdots$ 就是 L 。

最后一个例子是 $\emptyset^* = \{\epsilon\}$ 。注意 $\emptyset^0 = \{\epsilon\}$, 但对任意 $i \geq 1$, \emptyset^i 是空集合, 因为不能从空集中选出任何的串。事实上, \emptyset 是其闭包不是无穷的仅有的两个语言之一。 \square

星运算符的用法

在 1.5.2 节首次看到星运算符, 在那里, 把星运算符应用到一个字母表上, 即 Σ^* 。这个运算符形成了所有从字母表 Σ 来选择符号的串。闭包运算符本质上是一样的, 但在类型上略有区别。

假设 L 是包含长度为 1 的串的语言, 而且对 Σ 中每个符号 a , L 中都有串 a 。于是 L 和 Σ “看上去”一样, 但二者具有不同的类型; L 是串的集合, Σ 是符号的集合。另一方面, L^* 与 Σ^* 表示相同的语言。

\ominus 术语“克林闭包”中的“克林”是指 S·C·克林, 他提出了正则表达式记号 and 这个运算符。

3.1.2 构造正则表达式

所有类型的代数都从一些基本表达式开始，通常是常量和（或）变量。然后代数把一组特定的运算符应用到这些基本表达式上，并且应用到前面构造的表达式上，就允许构造出更多的表达式。通常，也需要某种方法来对运算符及运算对象进行分组。例如，熟悉的算术代数从整数和实数这样的常量开始，加上变量，用+和×这样的算术运算符来构造更复杂的表达式。

正则表达式代数也遵循这个模式，使用表示语言的常量和变量，以及3.1.1节中的三种运算：并、点和星。正则表达式递归地描述如下。在这个定义中，不仅描述了什么是合法的正则表达式，还对每个正则表达式 E ，描述了 E 所代表的语言，记作 $L(E)$ 。

基础：基础包括三个部分：

1. 常量 ϵ 和 \emptyset 是正则表达式，分别表示语言 $\{\epsilon\}$ 和 \emptyset 。也就是说， $L(\epsilon) = \{\epsilon\}$ 且 $L(\emptyset) = \emptyset$ 。
2. 若 a 是任意符号，则 \mathbf{a} 是正则表达式。这个表达式表示语言 $\{a\}$ 。也就是说， $L(\mathbf{a}) = \{a\}$ 。注意，用黑体字表示一个符号所对应的表达式。这种对应关系应当是明显的，如 \mathbf{a} 指的是 a 。
3. 变量，通常用大写斜体符号表示，如 L 。它代表任意语言。

归纳：归纳步骤有四个部分，三种运算符各自对应一个部分，括号的引入对应一个部分。

1. 如果 E 和 F 都是正则表达式，则 $E + F$ 是正则表达式，表示 $L(E)$ 和 $L(F)$ 的并。也就是说， $L(E + F) = L(E) \cup L(F)$ 。
2. 如果 E 和 F 都是正则表达式，则 EF 是正则表达式，表示 $L(E)$ 和 $L(F)$ 的连接。也就是说， $L(EF) = L(E)L(F)$ 。注意，可以任意地用点来表示连接运算符，既作为语言上的运算，也作为正则表达式上的运算符。例如， $\mathbf{0.1}$ 是正则表达式，与 $\mathbf{01}$ 的意思一样，表示语言 $\{01\}$ 。但是在正则表达式中避免用点作为连接[⊖]。
3. 如果 E 是正则表达式，则 E^* 是正则表达式，表示 $L(E)$ 的闭包。也就是说， $L(E^*) = (L(E))^*$ 。
4. 如果 E 是正则表达式，则 (E) （带括号的 E ）也是正则表达式，与 E 表示相同的语言。形式化地， $L((E)) = L(E)$ 。

表达式及其语言

严格地说，一个正则表达式 E 只是一个表达式，而不是一个语言。当要引用 E 所表示的语言时，应当使用 $L(E)$ 。但当其实想说“ $L(E)$ ”时，用说“ E ”来表示“ $L(E)$ ”，这是一种常见的用法。只要能分清楚正在谈论语言而不是谈论正则表达式，就采用这个约定。

例3.2 写一个正则表达式，表示包含了交替的0和1的串的集合。首先，构造一个正则表达式，表示包含单个串01的语言。然后用星运算符得到一个表达式，表示所有形如0101...01的串。

正则表达式的基础规则说明， $\mathbf{0}$ 和 $\mathbf{1}$ 分别是表示语言 $\{0\}$ 和 $\{1\}$ 的表达式。如果把这两个表达式连接起来，就得到了表示语言 $\{01\}$ 的正则表达式；这个表达式是 $\mathbf{01}$ 。一般规则是，如果需要用一个正则表达式表示只包含串 w 的语言，就用 w 本身作为正则表达式。注意，在正则表达式中，

⊖ 事实上，UNIX正则表达式把点用于完全不同的目的，即表示任意的ASCII字符。

通常用黑体书写 w 中的符号,但改变字体只是为了帮助区分表达式与串,不应当认为这有什么重要意义。

现在,为了得到所有包含01的零次或多次出现的串,我们使用正则表达式 $(01)^*$ 。注意,先在01两边加上括号,以避免与表达式 01^* 发生混淆, 01^* 的语言是所有包含一个0和任意多个1的串。在3.1.3节说明这个解释的理由,简单地说,星比点优先级更高,因此在执行任何连接之前就选择星的运算对象。

但是, $L((01)^*)$ 不完全是我们想要的语言。这个语言只包含那些以0开头、以1结尾、0和1交替出现的串。还需要考虑以1开头并且(或者)以0结尾的可能性。一种方法是构造另外三个正则表达式,处理另外三种可能性。也就是说, $(10)^*$ 表示以1开头并且以0结尾的交替串, $0(10)^*$ 用来表示以0开头和结尾的串, $1(01)^*$ 用来表示以1开头和结尾的串。完整的正则表达式是

$$(01)^* + (10)^* + 0(10)^* + 1(01)^*$$

注意,用+运算符来取这四个语言的并,这四个语言一起给出了所有0和1交替的串。

但是,还有另一种方法产生一个看上去很不相同的正则表达式,在某种程度上更紧凑。还是从表达式 $(01)^*$ 开始。如果在左边连接上表达式 $\varepsilon + 1$,就能在开头加上一个可有可无的1。同样,用表达式 $\varepsilon + 0$ 在结尾加上一个可有可无的0。例如,用+运算符的定义:

$$L(\varepsilon + 1) = L(\varepsilon) \cup L(1) = \{\varepsilon\} \cup \{1\} = \{\varepsilon, 1\}$$

如果把这个语言与任意其他语言 L 连接起来, ε 选择就给出 L 中所有的串,1选择就对 L 中每个串 w 给出 $1w$ 。因此,交替的0和1的串的集合的另一个表达式是:

$$(\varepsilon + 1)(01)^*(\varepsilon + 0)$$

注意,每个增加的表达式外面都需要括号,以确保这些运算正确地分组。

□

3.1.3 正则表达式运算符的优先级

像其他代数一样,正则表达式运算符也有假设的“优先级”顺序,这意味着,运算符要以特定的顺序来结合运算对象。读者都非常熟悉普通算术表达式的优先级概念。例如, $xy + z$ 把乘积 xy 分组在求和之前,所以等价于带括号的表达式 $(xy) + z$,但不等价于表达式 $x(y + z)$ 。同样,在算术中两个相同运算符从左边开始分组。所以 $x - y - z$ 等价于 $(x - y) - z$,而不等价于 $x - (y - z)$ 。下面是正则表达式运算符的优先级顺序:

1. 星运算符具有最高优先级。也就是说,星运算符只作用到左边构成合法正则表达式的最短符号序列。
2. 下一个优先级是连接即“点”运算符。把所有星与运算对象分组后,再把连接运算符与运算对象分组。也就是说,把所有并列的(相邻、中间没有运算)表达式分组到一起。由于连接是结合的运算符,对连续的连接以什么顺序来分组是无关紧要的,但如果要做选择,就应当从左边开始分组。例如,把012分组成(01)2。
3. 最后把所有的并(+运算符)与运算对象分组。由于并也是结合的,对连续的并以什么顺序来分组也是无关紧要的,但应当假设从左边开始分组。

当然,有时不希望按照运算符的优先级所要求的那样来对正则表达式分组。如果是这样,就随意用括号按照所选择的来对运算对象分组。另外,在需要分组的运算对象外面加上括号,这永远不会引起任何错误,即使所需要的分组是优先级规则所蕴涵的也是如此。

例3.3 把表达式 $01^* + 1$ 分组为 $(0(1^*)) + 1$ 。首先把星运算符分组。由于星左边紧挨着的符号1是个合法的正则表达式,单独这个1就是星的运算对象。其次把0和 (1^*) 之间的连接分组,给出表达式 $(0(1^*))$ 。最后并运算符连接了前面的表达式和右边的表达式1。

注意,根据优先级规则分组,这个给定表达式的语言是:串1加上所有包含0后面跟着任意多个1(包括0个)的串。如果选择在星之前对点分组,就应当使用括号,如 $(01)^* + 1$ 。这个表达式的语言是:串1加上所有把01重复零次或多次的串。如果希望首先对并分组,就应当在并的外面加上括号,形成表达式 $0(1^* + 1)$ 。这个表达式的语言是:以0开头并且后面跟着任意多个1的串的集合。□

3.1.4 习题

习题3.1.1 写出表示下列语言的正则表达式:

- * a) 字母表 $\{a, b, c\}$ 上包含至少一个a和至少一个b的串的集合。
- b) 倒数第10个符号是1的0和1的串的集合。
- c) 至多只有一对连续1的0和1的串的集合。

! 习题3.1.2 写出表示下列语言的正则表达式:

- * a) 使得每对相邻的0都出现在任何一对相邻的1之前的所有0和1的串的集合。
- b) 0的个数被5整除的0和1的串的集合。

!! 习题3.1.3 写出表示下列语言的正则表达式:

- a) 不包含101作为子串的所有0和1的串的集合。
- b) 具有相同个数的0和1,使得在任何前缀中,0的个数不比1的个数多2,1的个数也不比0的个数多2,所有这种0和1的串的集合。
- c) 0的个数被5整除且1的个数是偶数的所有0和1的串的集合。

! 习题3.1.4 给出下列正则表达式语言的自然语言描述:

- * a) $(1 + \epsilon)(00^*1)^*0^*$ 。
- b) $(0^*1^*)^*000(0 + 1)^*$ 。
- c) $(0 + 10)^*1^*$ 。

***! 习题3.1.5** 在例3.1中指出, \emptyset 是其闭包,它是有穷的两个语言之一。另一个语言是什么?

3.2 有穷自动机和正则表达式

对于描述语言来说,正则表达式方法与有穷自动机方法是根本不同的,但这两种记号竟然表示完全相同的语言集合,即所谓的“正则语言”。已经证明,确定型有穷自动机和两种非确定型有穷自动机(带 ϵ 转移与不带 ϵ 转移)接受相同的语言类。为了证明正则表达式定义了相同的类,就必须证明:

1. 用这些自动机之一定义的每个语言，也可以用正则表达式来定义。对于这个证明，可以假设某个DFA接受这个语言。
2. 用正则表达式定义的每个语言，也可以用这些自动机之一来定义。对于这部分证明，最容易的是证明有一个带 ε 转移的NFA接受相同的语言。

图3-1显示已经证明或将要证明的所有等价性。从类X到类Y的箭弧表示证明了用类X定义的语言也可以用类Y来定义。由于这个图是强连通的（即从四个顶点中每个都能到达任何其他顶点），可看出所有四个类其实都是相同的。

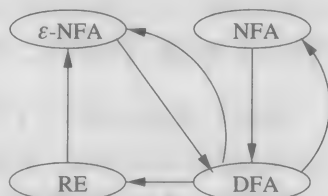


图3-1 证明正则语言四种不同记号等价性的计划

92

3.2.1 从DFA到正则表达式

构造正则表达式来定义任意DFA的语言出人意料地富有技巧性。大概地说，构造出描述标记DFA转移图中特定路径的串的集合的表达式。但是只允许这些路径经过一个有限的状态子集合。在这些表达式的归纳定义中，从描述不允许经过任何状态的路径（即这些路径是单个顶点或单条箭弧）的最简单表达式开始，然后归纳地构造让路径经过越来越大的状态集合的表达式。最后允许路径经过任何状态；即最终产生的表达式表示所有可能的路径。这些想法出现在下面定理的证明中。

定理3.4 如果对于某个DFA A , $L = L(A)$, 则存在一个正则表达式 R , 使得 $L = L(R)$ 。

证明 设对于某个整数 n , A 的状态是 $\{1, 2, \dots, n\}$ 。无论 A 的状态实际是什么，对于某个有穷的 n , 都会有 n 个状态，通过为这些状态改名，可以以这种方式来引用这些状态，好像这些状态就是前 n 个正整数。第一项也是最困难的任务是构造一组正则表达式，来描述 A 的转移图中越来越大的路径集合。

用 $R_{ij}^{(k)}$ 作为正则表达式的名字，这些表达式的语言是下列串 w 的集合：使得 w 是 A 中从状态 i 到状态 j 的路径的标记，而且这条路径没有编号大于 k 的中间顶点。注意，路径的起点和终点都不是“中间的”，所以不限制 i 和（或） j 要小于或等于 k 。

图3-2提示了在 $R_{ij}^{(k)}$ 所表示路径上的要求。其中，垂直方向表示状态，从底下的1到顶上的 n ；水平方向表示沿着路径前进。注意，在这个图中显示的 i 和 j 都比 k 大，但 i 和 j 之一或二者都可能是 k 或更小。还要注意，这条路径两次经过顶点 k ，但除终点外，从不过比 k 还高的状态。

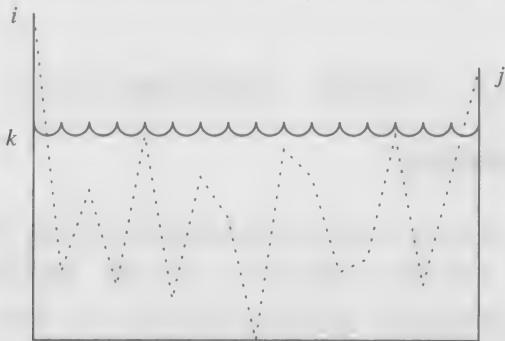


图3-2 带有属于正则表达式 $R_{ij}^{(k)}$ 的语言的标记的路径

93

为了构造表达式 $R_{ij}^{(k)}$, 使用下面的归纳定义, 从 $k = 0$ 开始, 最终到达 $k = n$ 。注意, 当 $k = n$ 时, 在所表示的路径上根本没有限制, 因为没有状态比 n 还大。

基础: 基础是 $k = 0$ 。由于所有状态都编号为1或更大, 路径上的限制是: 路径必定根本没有中间状态。只有两种路径满足这样的条件:

1. 从顶点(状态) i 到顶点 j 的一条箭弧。
2. 只包含某个顶点 i 的长度为0的路径。

如果 $i \neq j$, 则只有情形(1)是可能的。我们必须检查这个DFA A , 并寻找这些输入符号 a : 使得在符号 a 上有从状态 i 到状态 j 的转移。

- a) 如果没有这样的符号 a , 则 $R_{ij}^{(0)} = \emptyset$ 。
- b) 如果恰好有一个这样的符号 a , 则 $R_{ij}^{(0)} = a$ 。
- c) 如果有符号 a_1, a_2, \dots, a_k , 都标记从状态 i 到状态 j 的箭弧, 则 $R_{ij}^{(0)} = a_1 + a_2 + \dots + a_k$ 。

但是, 如果 $i = j$, 则合法路径就是长度为0的路径和所有从 i 到自身的环。长度为0的路径表示成正则表达式 ε , 因为这个路径沿途没有符号。因此, 把 ε 加入上面(a)到(c)所设计的各种表达式中。也就是说, 在情形(a)下(没有符号 a), 表达式成为 ε ; 在情形(b)下(一个符号 a), 表达式成为 $\varepsilon + a$; 在情形(c)下(多个符号), 表达式成为 $\varepsilon + a_1 + a_2 + \dots + a_k$ 。

归纳: 假设存在从 i 到 j 的路径不经过比 k 高的状态。有两种可能的情形需要考虑:

1. 这条路径根本不经过状态 k 。在这种情形下, 路径的标记属于 $R_{ij}^{(k-1)}$ 的语言。
2. 这条路径经过状态 k 至少一次。于是把路径分成几段, 如图3-3所示。第一段不经过 k 而从状态 i 到状态 k , 最后一段不经过 k 而从 k 到 j , 所有中间路段都不经过 k 而从 k 到自身。注意, 如果路径只经过状态 k 一次, 则没有“中间”段, 只有从 i 到 k 的路径和从 k 到 j 的路径。所有这种路径的标记的集合表示成正则表达式 $R_{ik}^{(k-1)}(R_{kk}^{(k-1)})^* R_{kj}^{(k-1)}$ 。也就是说, 第一个表达式表示第一次到达状态 k 的路径部分, 第二个则表示从 k 到自身零次、一次或多次的部分, 第三个表达式表示最后一次离开 k 并到达状态 j 的路径部分。

94

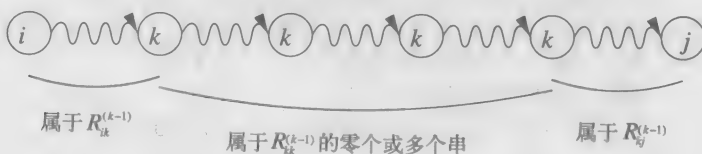


图3-3 把从 i 到 j 的路径在每次经过状态 k 的点上分段

把上面两种路径的表达式组合起来, 得到表达式

$$R_{ij}^{(k)} = R_{ij}^{(k-1)} + R_{ik}^{(k-1)}(R_{kk}^{(k-1)})^* R_{kj}^{(k-1)}$$

表示从状态 i 到状态 j 而不过比 k 更高状态的所有路径的标记。如果按照上标递增的顺序来构造这些表达式, 则由于每个 $R_{ij}^{(k)}$ 只依赖于上标更小的表达式, 所有的表达式都在需要时已经构造出来了。

最终对于所有 i 和 j , 都得到 $R_{ij}^{(n)}$ 。可以假设, 状态1是初始状态, 而接受状态可以是任意一组状态。自动机的语言的正则表达式, 就是所有表达式 $R_{ij}^{(n)}$ 之和(并), 使得状态 j 是接受状态。

□

例3.5 把图3-4的DFA转换为正则表达式。这个DFA接受所有至少有一个0的串。要明白为什么，注意这个自动机只要看到输入0，就从初始状态1进入接受状态2。这个自动机然后在所有输入序列上都停在状态2。

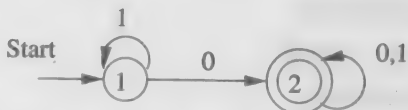


图3-4 接受所有至少有一个0的串的DFA

下面是定理3.4的构造中的基础表达式。

$R_{11}^{(0)}$	$\varepsilon + 1$
$R_{12}^{(0)}$	0
$R_{21}^{(0)}$	\emptyset
$R_{22}^{(0)}$	$(\varepsilon + 0 + 1)$

例如， $R_{11}^{(0)}$ 有 ε 项，因为初始状态和终结状态是相同的，即状态1。 $R_{11}^{(0)}$ 有项1，因为在输入1上有从状态1到状态1的箭弧。另一个例子是， $R_{12}^{(0)}$ 是0，因为从状态1到状态2有带标记0的箭弧。 $R_{12}^{(0)}$ 没有 ε 项，因为初始状态和终结状态是不同的。第三个例子是， $R_{21}^{(0)} = \emptyset$ ，因为没有从状态2到状态1的箭弧。

现在必须做归纳部分，构造更复杂的表达式，首先考虑经过状态1的路径，然后考虑经过状态1和2的路径，即任意路径。表达式 $R_{ij}^{(1)}$ 是定理3.4归纳部分给出的一般规则的实例：

$$R_{ij}^{(1)} = R_{ij}^{(0)} + R_{i1}^{(0)}(R_{11}^{(0)})^*R_{1j}^{(0)} \quad (3-1)$$

图3-5中的表首先给出直接代入上面公式计算出的表达式，然后给出化简的表达式，用专门的推理就可以证明，化简的表达式与更复杂的表达式表示相同的语言。

	通过直接代入	经过化简
$R_{11}^{(1)}$	$\varepsilon + 1 + (\varepsilon + 1)(\varepsilon + 1)^*(\varepsilon + 1)$	1^*
$R_{12}^{(1)}$	$0 + (\varepsilon + 1)(\varepsilon + 1)^*0$	1^*0
$R_{21}^{(1)}$	$\emptyset + \emptyset(\varepsilon + 1)^*(\varepsilon + 1)$	\emptyset
$R_{22}^{(1)}$	$\varepsilon + 0 + 1 + \emptyset(\varepsilon + 1)^*0$	$\varepsilon + 0 + 1$

图3-5 只经过状态1的路径的正则表达式

例如，考虑 $R_{12}^{(1)}$ 。它的表达式是 $R_{12}^{(0)} + R_{11}^{(0)}(R_{11}^{(0)})^*R_{12}^{(0)}$ ，把 $i = 1$ 和 $j = 2$ 代入式(3-1)就得到这个表达式。

为了理解化简，注意一般原理：如果 R 是任意正则表达式，则 $(\varepsilon + R)^* = R^*$ 。理由是，等式两边都描述了包含 $L(R)$ 中零个或多个串的任意连接的语言。在这个例子中，有 $(\varepsilon + 1)^* = 1^*$ ；注意这两个表达式都表示任意多个1。另外， $(\varepsilon + 1)1^* = 1^*$ 。同样能够看出，这两个表达式都表示“任意多个1”。因此，原来的表达式 $R_{12}^{(1)}$ 等价于 $0 + 1^*0$ 。这个表达式表示包含0和所有在0前面有任意多个1的串的语言。这个语言也可以表示成简单的表达式 1^*0 。

$R_{11}^{(1)}$ 的化简类似于刚刚考虑的 $R_{12}^{(1)}$ 的化简。 $R_{21}^{(1)}$ 和 $R_{22}^{(1)}$ 的化简依赖于两条关于 \emptyset 如何运算的规则。

对于任意正则表达式 R :

- 1. $\emptyset R = R\emptyset = \emptyset$ 。也就是说, \emptyset 是连接运算的零元(零化子); 无论 \emptyset 从左边还是右边与任意表达式连接时, 结果都是 \emptyset 自身。这条规则是正确的, 因为要让一个串属于连接的结果, 就必须从连接运算的两个运算对象中找出串。只要有一个运算对象是 \emptyset , 就不可能从这个运算对象中找出串。
- 2. $\emptyset + R = R + \emptyset = R$ 。也就是说, \emptyset 是并的单位元; 只要 \emptyset 出现在并运算中, 结果就是另外一个表达式。

结果就是, 像 $\emptyset(\epsilon + 1)^*(\epsilon + 1)$ 这样的表达式可以换成 \emptyset 。最后两个化简现在应当是清楚的了。

现在计算表达式 $R_{ij}^{(2)}$ 。对于 $k = 2$ 应用归纳规则, 给出:

$$R_{ij}^{(2)} = R_{ij}^{(1)} + R_{i2}^{(1)}(R_{22}^{(1)})^*R_{2j}^{(1)}$$

(3-2)

如果把图3-5的化简表达式代入式(3-2), 就得到图3-6的表达式。图3-6还显示遵循图3-5描述的同原理的化简。

	通过直接代入	经过化简
$R_{11}^{(2)}$	$1^* + 1^*0(\epsilon + 0 + 1)^*\emptyset$	1^*
$R_{12}^{(2)}$	$1^*0 + 1^*0(\epsilon + 0 + 1)^*(\epsilon + 0 + 1)$	$1^*0(0 + 1)^*$
$R_{21}^{(2)}$	$\emptyset + (\epsilon + 0 + 1)(\epsilon + 0 + 1)^*\emptyset$	\emptyset
$R_{22}^{(2)}$	$\epsilon + 0 + 1 + (\epsilon + 0 + 1)(\epsilon + 0 + 1)^*(\epsilon + 0 + 1)$	$(0 + 1)^*$

图3-6 经过任意状态的路径的正则表达式

构造与图3-4的自动机等价的最终正则表达式的方法是, 取所有第一个状态是初始状态而第二个状态是接受状态的表达式的并。在这个例子中, 1是初始状态, 2是惟一的接受状态, 只需要表达式 $R_{12}^{(2)}$ 。这个表达式是 $1^*0(0 + 1)^*$ 。很容易解释这个表达式。这个表达式的语言包含以零个或多个1开头, 然后有一个0, 然后是0和1的任意串的串。换句话说, 这个语言是至少有一个0的所有0和1的串。

□

97

3.2.2 通过消除状态把DFA转化为正则表达式

3.2.1节把DFA转化为正则表达式的方法总是可行的。事实上, 读者可能已经注意到, 这个方法并不真正依赖于自动机是确定型的, 同样可能应用到NFA甚至 ϵ -NFA上。但正则表达式构造代价太高。对于一个 n 状态自动机, 不仅要构造大约 n^3 个表达式, 而且如果不化简表达式, 则在 n 个归纳步骤的每一步, 表达式的长度平均增加到4倍。因此, 这些表达式本身可能达到 4^n 个符号的长度级别。

有一种类似的方法, 在某些地方避免了重复工作。例如, 在定理3.4的构造中, 对于每个 i 和 j 所有带上标 k 的表达式都利用同一个子表达式 $(R_{kk}^{(k-1)})^*$; 因此写这个表达式的工作重复了 n^2 次。

现在要学习的构造正则表达式的方法涉及消除状态。当消除状态 s 时, 自动机中经过 s 的所有路径都不存在了。如果不打算改变自动机的语言, 就必须从从 q 直接到 p 的箭弧上包含经过 s 而从状态 q 到状态 p 的路径的标记。由于这种箭弧的标记现在可能涉及串, 而不是单个符号, 而且甚至可能有无穷多个这样的串, 所以不能简单地列举这些个串作为标记。幸运的是, 有一种简

单且有穷的方法来表示所有这样的串：使用正则表达式。

因此，结果是考虑用正则表达式作为标记的自动机。这种自动机的语言是，把所有从初始状态到某个接受状态的路径沿途的正则表达式连接起来形成的语言的并。注意，这条规则与目前考虑过的任何变种自动机的语言的定义都是一致的。每个符号 a 或 ϵ （若允许）都可看作正则表达式，其语言就是单个串 $\{a\}$ 或 $\{\epsilon\}$ 。把这个事实作为下一步描述的状态消除过程的基础。

图3-7显示一个将被消除的一般状态 s 。假设 s 所属的自动机以 q_1, q_2, \dots, q_k 作为 s 的前驱状态，以 p_1, p_2, \dots, p_m 作为 s 的后继状态。有可能某些 q 和 p 是相同的，但是假设：即使有从 s 到其自身的环， s 也不出现在这些 q 或 p 中，如图3-7所示。在每个从一个 q 到 s 的箭弧上，还显示了一个正则表达式；从 q_i 出发的箭弧用表达式 Q_i 标记。同样，对所有的 i ，显示了标记从 s 到 p_i 的箭弧的正则表达式 P_i 。在 s 上显示了带标记 S 的环。最后，对所有的 i 和 j ，在从 q_i 到 p_j 的箭弧上有正则表达式 R_{ij} 。注意，这些箭弧中有一些可能在这个自动机中并不存在，在这种情况下，就让这个箭弧上的表达式为 \emptyset 。

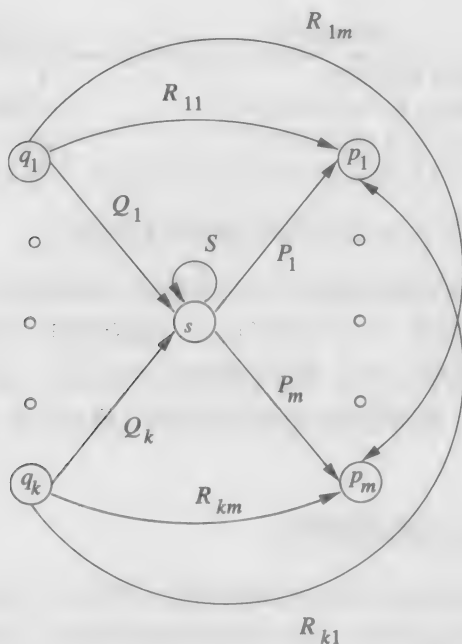


图3-7 一个将被消除的状态 s

98

图3-8显示当消除状态 s 时发生什么。删除了所有涉及状态 s 的箭弧。作为补偿，对于 s 的每个前驱 q_i 以及每个后继 p_j ，都引入一个正则表达式，来表示所有从 q_i 出发到 s 、可能绕 s 循环零次或多次、最后到达 p_j 的路径。这些路径的表达式是 $Q_i S^* P_j$ 。把这个表达式（用并运算）加到从 q_i 到 p_j 的箭弧上。如果没有箭弧 $q_i \rightarrow p_j$ ，就先引入一个这种箭弧，上面带有正则表达式 \emptyset 。

从有穷自动机构造正则表达式的策略如下：

1. 对于每个接受状态 q ，应用上面的消除过程，产生一个等价的自动机，箭弧上带有正则表达式标记。消除除了 q 和初始状态 q_0 以外的所有其余状态。

2. 如果 $q \neq q_0$, 则剩下一个两状态自动机, 如图3-9所示。可以用多种方式来描述所接受的串的正则表达式。一种方式是 $(R + SU^*T)^*SU^*$ 。解释如下, 沿着标记属于 $L(R)$ 或 $L(SU^*T)$ 的一系列路径, 从初始状态到自身任意多次。表达式 SU^*T 表示这样的路径: 经过属于 $L(S)$ 的路径到达接受状态, 可能用标记属于 $L(U)$ 的一系列路径多次回到接受状态, 然后用标记属于 $L(T)$ 的路径返回初始状态。然后必须沿着标记属于 $L(S)$ 的路径, 到达接受状态而永不返回初始状态。一旦处在接受状态, 沿着标记属于 $L(U)$ 的路径, 就可以随意地返回接受状态任意多次。
3. 如果初始状态也是接受状态, 就必须对原来的自动机也执行状态消除, 去掉除初始状态以外的所有其余状态。这样做了之后, 剩下一个单状态自动机, 如图3-10所示, 表示所接受的串的正则表达式是 R^* 。

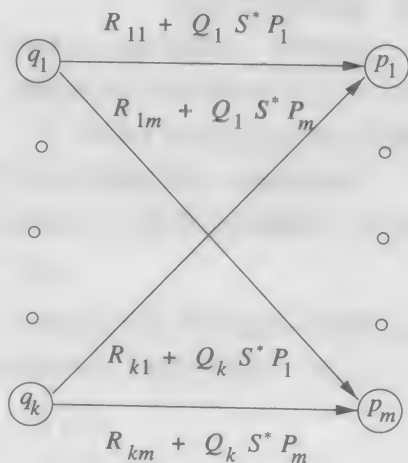


图3-8 从图3-7消除状态s的结果

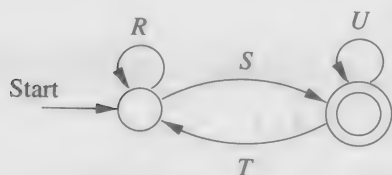


图3-9 一般的两状态自动机

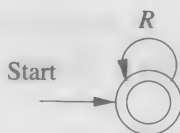


图3-10 一般的单状态自动机

4. 所求的正则表达式是对每个接受状态用规则(2)和(3)从化简的自动机得出的所有表达式之和 (并)。

99
100

例3.6 现在考虑图3-11中的NFA, 接受所有使得倒数第2或第3位是1的0和1的串。第一步是将其转化为带正则表达式标记的自动机。由于没有执行状态消除, 所有要做的只是把标记“0,1”换成等价的正则表达式 $0 + 1$ 。结果如图3-12所示。

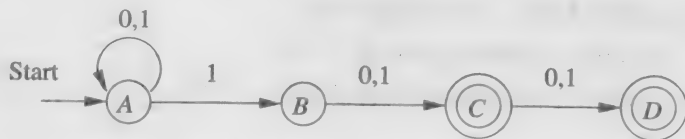


图3-11 接受倒数第2位或倒数第3位是1的串的李FA

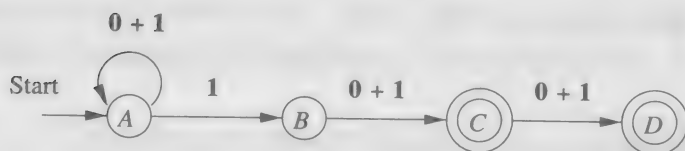


图3-12 带正则表达式标记的图3-11的自动机

首先消除状态B。由于这个状态既不是接受状态也不是初始状态, 所以这个状态不属于任何

化简的自动机。因此，如果在构造对应于两个接受状态的两个简化自动机之前，先消除这个状态，就能节省工作量。

状态 B 有一个前驱 A 和一个后继 C 。就图3-7的示意图中的正则表达式而言， $Q_1 = 1$ ， $P_1 = 0 + 1$ ， $R_{11} = \emptyset$ （因为不存在从 A 到 C 的箭弧）， $S = \emptyset$ （因为在状态 B 上没有环）。结果是，在从 A 到 C 的新箭弧上的表达式为 $\emptyset + 1\emptyset^*(0 + 1)$ 。

为简单起见，首先消除开头的 \emptyset ，这个 \emptyset 在并运算中可省略。因此这个表达式成为 $1\emptyset^*(0 + 1)$ 。注意，正则表达式 \emptyset^* 等价于正则表达式 ϵ ，因为

$$L(\emptyset^*) = \{\epsilon\} \cup L(\emptyset) \cup L(\emptyset)L(\emptyset) \cup \dots$$

由于除第一项外所有其余项都为空，就看出 $L(\emptyset^*) = \{\epsilon\}$ ，这与 $L(\epsilon)$ 相等。因此， $1\emptyset^*(0 + 1)$ 等价于 $1(0 + 1)$ ，这就是在图3-13中箭弧 $A \rightarrow C$ 上使用的表达式。

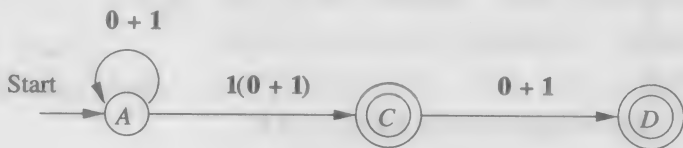


图3-13 消除状态 B

现在必须分支，在不同的化简过程中消除状态 C 和 D 。为了消除状态 C ，采用的机制与上面消除状态 B 的机制类似，得到的自动机如图3-14所示。

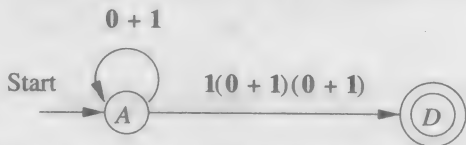


图3-14 带状态 A 和 D 的两状态自动机

就图3-9的一般两状态自动机而言，从图3-14得出的正则表达式是： $R = 0 + 1$ ， $S = 1(0 + 1)(0 + 1)$ ，

101

$T = \emptyset$ 以及 $U = \emptyset$ 。表达式 U^* 可换成 ϵ ，即在连接中被

消除；理由是 $\emptyset^* = \epsilon$ ，上面讨论过了。另外，表达式 SU^*T 等价于 \emptyset ，因为连接项之一 T 是 \emptyset 。因此在这种情形下，一般表达式 $(R + SU^*T)^*SU^*$ 就化简为 R^*S ，即 $(0 + 1)^*1(0 + 1)(0 + 1)$ 。非形式化地说，这个表达式的语言是：结尾是1的任意串后面跟着两个符号，要么是0要么是1。这个语言是图3-11的自动机所接受的串的一部分，即倒数第三位是1的那些串。

现在再从图3-13开始消除状态 D ，而不是消除状态 C 。

由于 D 没有后继状态，检查图3-7说明箭弧没有变化，消除了从 C 到 D 的箭弧以及状态 D 。得到的两状态自动机如图3-15所示。

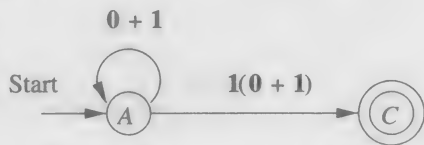


图3-15 消除 D 得到的两状态自动机

这个自动机非常类似于图3-14的自动机；只有从初始状态到接受状态的箭弧上的标记是不同的。因此，可以应用两状态自动机的规则，化简表达式得到 $(0 + 1)^*1(0 + 1)$ 。这个表达式表示这个自动机接受的其他类型的串：倒数第二位是1的那些串。

剩下来的只是求两个表达式之和，以得到图3-11的整个自动机的表达式。这个表达式是

$$(0 + 1)^*1(0 + 1) + (0 + 1)^*1(0 + 1)(0 + 1)$$

□

设定消除状态的顺序

在例3.6中看到, 当一个状态既不是初始状态也不是接受状态时, 在所有导出的自动机中它们都被消除了。因此, 与3.2.1节描述的正则表达式的机械生成相比, 状态消除过程的优点之一是, 可以首先消除既不是初始状态也不是接受状态的所有状态, 一劳永逸。只有在需要消除某些接受状态时, 才需要开始重复化简工作。

即使这样, 也可以把某些工作组合起来。例如, 如果有三个接受状态 p 、 q 和 r , 就可以消除 p , 然后分支来消除 q 或 r , 因此分别产生接受状态 r 和 q 的自动机。然后再从所有三个接受状态开始, 消除 q 和 r , 来得到 p 的自动机。

3.2.3 把正则表达式转化为自动机

现在完成图3-1中的计划, 证明: 每一个对于某个正则表达式 R 来说是 $L(R)$ 的语言 L , 也就是对于某个 ε -NFA E 来说是 $L(E)$ 。这个证明是在表达式 R 上的结构归纳法。首先证明如何为基础表达式(单个符号、 ε 和 \emptyset)构造自动机。然后证明如何把这些自动机组合成更大的自动机, 来接受较小自动机接受的语言的并、连接或闭包。

102

构造出来的所有自动机都是具有单个接受状态的 ε -NFA。

定理3.7 每一个用正则表达式来定义的语言也可用有穷自动机来定义。

证明 假设对于正则表达式 R 来说, $L = L(R)$ 。证明对于某个 ε -NFA E 来说, $L = L(E)$, 其中 E 满足:

1. 恰有一个接受状态。
2. 没有箭弧进入初始状态。
3. 没有箭弧离开接受状态。

这个证明采用 R 上的结构归纳法, 遵循3.1.2节给出的正则表达式的递归定义。

基础: 基础有三个部分, 如图3-16所示。在a)部分中, 看到如何处理表达式 ε 。容易看出这个自动机的语言是 $\{\varepsilon\}$ 。b)部分说明对应于 \emptyset 的构造。显然没有从初始状态到接受状态的路径, 所以 \emptyset 是这个自动机的语言。最后, c)部分给出了正则表达式 a 对应的自动机。这个自动机的语言显然包含一个串 a , 这也是 $L(a)$ 。容易验证, 这些自动机都满足归纳假设的条件(1)、(2)和(3)。

归纳: 归纳的三个部分如图3-17所示。假设对于给定正则表达式的直接子表达式定理的命题都成立; 也就是说, 这些子表达式的语言也是一些具有单个接受状态的 ε -NFA的语言。四种情形是:

1. 对于某些较小的表达式 R 和 S 来说, 表达式是 $R + S$ 。于是图3-17a的自动机就适用。也就是说, 从新的初始状态开始, 要么进入 R 的自动机的初始状态, 要么进入 S 的自动机的初

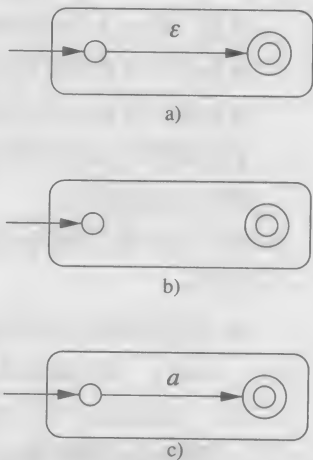


图3-16 从正则表达式到自动机的构造的基础

103

始状态。然后分别沿着由某个属于 $L(R)$ 或属于 $L(S)$ 的串标记的路径,到达这两个自动机之一的接受状态。一旦到达 R 或 S 的自动机的接受状态,就沿着一个 ϵ 弧到达新自动机的接受状态。因此,图3-17a中自动机的语言是 $L(R) \cup L(S)$ 。

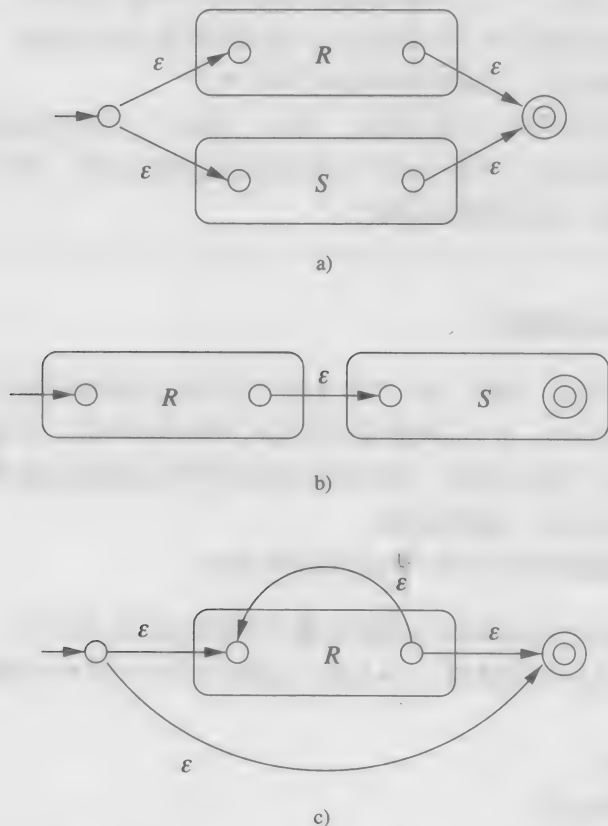


图3-17 正则表达式到 ϵ -NFA的构造中的归纳步骤

- 对于某些较小的表达式 R 和 S 来说,表达式是 RS 。连接运算对应的自动机如图3-17b所示。注意,第一个自动机的初始状态成为整个自动机的初始状态,第二个自动机的接受状态成为整个自动机的接受状态。想法是,从初始状态到接受状态的惟一路径,首先经过 R 的自动机,这里必须沿着由属于 $L(R)$ 的串标记的路径,然后经过 S 的自动机,这里沿着由属于 $L(S)$ 的串标记的路径。因此,图3-17b的自动机中的路径是所有并且只有由属于 $L(R)L(S)$ 的串标记的路径。

- 对于某个较小的表达式 R 来说,表达式是 R^* 。于是使用图3-17c的自动机。这个自动机允许:

- 沿着带 ϵ 标记的路径,直接从初始状态到达接受状态。这条路径允许接受 ϵ , ϵ 属于 $L(R^*)$,无论表达式 R 是什么。
- 一次或多次经过 R 的自动机,到达这个自动机的初始状态,然后到达接受状态。这组路径允许接受属于 $L(R)$ 、 $L(R)L(R)$ 、 $L(R)L(R)L(R)$ 等的串,因此覆盖了 $L(R^*)$ 中可能除 ϵ 以外的所有的串,(3a)中提到的直接到达接受状态的箭弧覆盖了 ϵ 。

4. 对于某个较小的表达式 R 来说, 表达式是 (R) 。 R 的自动机也适合作为 (R) 的自动机, 因为括号不改变表达式所定义的语言。

一个简单的事实是, 所构造的自动机满足归纳假设中给定的三个条件: 一个接受状态、没有进入初始状态或离开接受状态的箭弧。 □

105

例3.8 把正则表达式 $(0+1)^*1(0+1)$ 转化成 ε -NFA。第一步是构造 $0+1$ 的自动机。使用两个根据图3-16c构造的自动机, 一个在箭弧上带标记 0 , 另一个带标记 1 。然后用图3-17a的并构造把这两个自动机组合起来。结果如图3-18a所示。

下一步, 对图3-18a应用图3-17c的星构造。这个自动机如图3-18b所示。最后两步涉及应用图3-17b的连接构造。首先, 把图3-18b的自动机与另一个自动机连接起来, 把另外这个自动机设计为只接受串 1 。这个自动机是图3-16c的基础构造的另一次应用, 在箭弧上带标记 1 。注意, 必须构造一个新自动机来识别 1 ; 一定不能用作为图3-18a一部分的 1 的自动机。在连接运算中的第

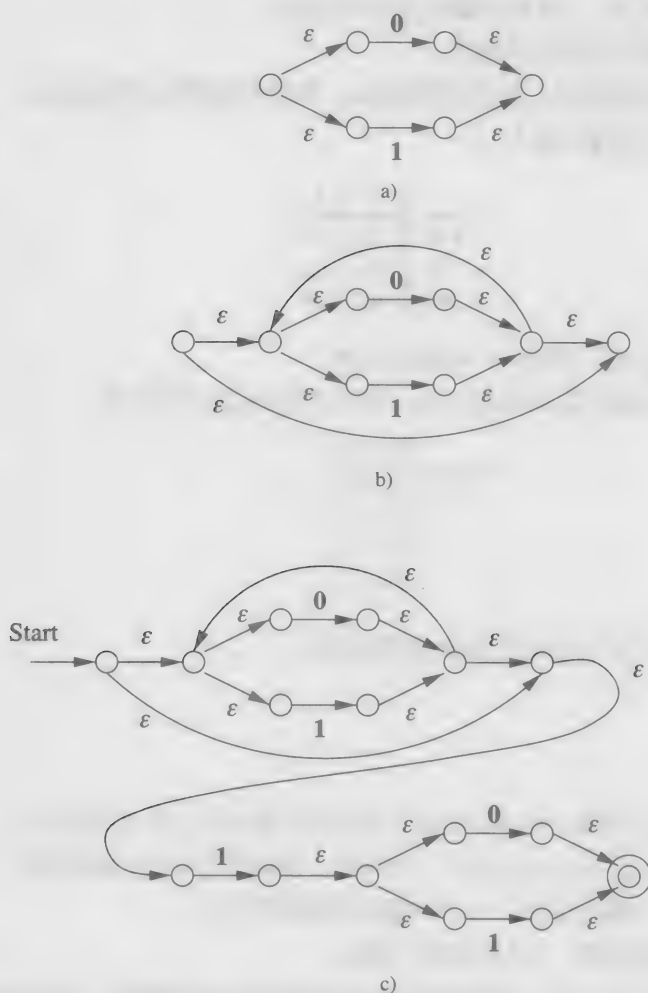


图3-18 根据例3.8构造的自动机

106

三个自动机是另一个 $0 + 1$ 的自动机。同样, 必须构造图3-18a的自动机的一个副本; 一定不能用成为图3-18b一部分的相同副本。完整的自动机如图3-18c所示。注意, 当删除 ε 转移后, 这个 ε -NFA看上去就像图3-15的简单得多的自动机, 这个自动机也接受在倒数第二位是1的串。 \square

3.2.4 习题

习题3.2.1 下面是一个DFA的转移表:

	0	1
$\rightarrow q_1$	q_2	q_1
q_2	q_3	q_1
$*q_3$	q_3	q_2

- * a) 给出所有正则表达式 $R_{ij}^{(0)}$ 。注意: 认为状态 q_i 好像是具有整数编号 i 的状态。
- * b) 给出所有正则表达式 $R_{ij}^{(1)}$ 。试着尽量化简这些表达式。
- c) 给出所有正则表达式 $R_{ij}^{(2)}$ 。试着尽量化简这些表达式。
- d) 给出这个自动机的语言的正则表达式。
- * e) 构造这个DFA的状态转移图, 通过消除状态 q_2 , 给出其语言的正则表达式。

习题3.2.2 对下列DFA重复习题3.2.1:

	0	1
$\rightarrow q_1$	q_2	q_3
q_2	q_1	q_3
$*q_3$	q_2	q_1

注意, 对于这个习题来说, 部分(a)、(b)和(e)无解。

习题3.2.3 把下列DFA转化成正则表达式, 用3.2.2节的状态消除技术。

	0	1
$\rightarrow *p$	s	p
q	p	s
r	r	q
s	q	r

107 习题3.2.4 把下列正则表达式转化成带 ε 转移的NFA。

- * a) 01^* 。
- b) $(0 + 1)01$ 。
- c) $00(0 + 1)^*$ 。

习题3.2.5 消除习题3.2.4的 ε -NFA的 ε 转移。(a)部分的解出现在本书的网页上。

! 习题3.2.6 设 $A = (Q, \Sigma, \delta, q_0, \{q_f\})$ 是一个 ε -NFA, 使得既没有进入 q_0 的转移, 也没有离开 q_f 的转移。就 $L = L(A)$ 而言, 描述 A 的每一个下列修改所接受的语言:

- * a) 通过增加从 q_f 到 q_0 的 ε 转移, 从 A 构造的自动机。
- * b) 通过增加从 q_0 到每个从 q_0 可达 (沿着标记包含 Σ 中符号和 ε 的路径) 的状态的 ε 转移, 从 A 构造的自动机。

c) 通过增加从每个能沿着某条路径到达 q_f 的状态到 q_f 的 ϵ 转移, 从 A 构造的自动机。

d) 通过同时做(b)和(c)的修改从 A 构造的自动机。

!! 习题3.2.7 把正则表达式转化为 ϵ -NFA的定理3.7的构造, 有些地方可以化简。这里有三处:

1. 对于并运算符, 不是构造新的初始状态和接受状态, 而是把两个初始状态合并成一个具备两个初始状态的所有转移的状态。同样, 合并两个接受状态, 让所有的转移相应地进入合并状态。

2. 对于连接运算符, 把第一个自动机与第二个自动机的接受状态合并。

3. 对于闭包运算符, 只是增加从接受状态到初始状态的以及反方向的 ϵ 转移。

每一个这种化简本身仍然产生正确的构造; 也就是说, 对于任何正则表达式, 得出的 ϵ -NFA接受这个表达式的语言。变化(1)、(2)和(3)的哪些子集可以一起用在构造中, 对于每一个正则表达式, 仍然产生正确的自动机?

*!! 习题3.2.8 给出一个算法: 输入一个DFA A , 对于给定的 n (与 A 的状态个数无关), 计算出 A 所接受的长度为 n 的串的个数。这个算法应当对于 n 和 A 的状态数来说都是多项式的。提示: 使用定理3.4的构造所提示的技术。

108

3.3 正则表达式的应用

对于搜索文本中模式的应用来说, 正则表达式是一种选择媒介, 给出了要识别模式的“图像”。然后在后台正则表达式被编译成确定型自动机或非确定型自动机, 再通过模拟自动机来产生识别文本中模式的程序。本节考虑两类重要的基于正则表达式的应用: 词法分析器和文本搜索。

3.3.1 UNIX中的正则表达式

在理解应用之前, 先介绍UNIX的扩展正则表达式记号。这种记号给出了许多附加功能。事实上, 这种UNIX扩展包含了某些特征, 特别是命名和引用已经与模式匹配了的前面的串的能力, 这实际上允许识别非正则语言。这里不会考虑这些特征, 而是仅仅介绍一些允许紧凑地书写复杂正则表达式的缩写。

对正则表达式记号的第一项增强涉及这样的事实: 大多数实际应用都处理ASCII字符集。本书中的例子通常使用小字母表, 比如 $\{0, 1\}$ 。只存在两种符号, 这允许书写紧凑的表达式, 比如 $0 + 1$ 就表示“任意字符”。但是, 假如有128种字符, 同样的表达式就要涉及列出所有字符, 这非常不利于书写。因此, UNIX正则表达式允许书写字符类来尽可能紧凑地表示大的字符集。字符类的规则是:

- 符号 $.$ 表示“任意字符”。
- 序列 $[a_1 a_2 \cdots a_k]$ 表示正则表达式

$$a_1 + a_2 + \cdots + a_k$$

这个记号大约节省一半字符, 因为无需书写 $+$ (加号)。例如, C语言比较运算所用的4种字符表示成 $[<=>!=]$ 。

• 在方括号之间规定形如 $x-y$ 的范围，表示ASCII序列中从 x 到 y 的所有字符。由于数字按顺序编码，大写字母和小写字母也这样，所以只用很少输入就能表示真正关心的许多字符类。例如，数字表示成 $[0-9]$ ，大写字母表示成 $[A-Z]$ ，所有字母和数字的集合表示成 $[A-Za-z0-9]$ 。如果要在字符列表中包含负号，就放在开头或结尾，这样不会与字母范围的形式相混淆。例如，要形成带符号的十进制数，所用的数字集合以及点、加号和负号等表示成 $[-+.0-9]$ 。方括号或者在UNIX正则表达式中有特殊意义的其他字符，表示成在对应字符前加一个斜杠（\）。

• 几种最常见的字符类有特殊记号。例如：

a) $[:digit:]$ 是十进制数字集合，与 $[0-9]$ 相同^①。

b) $[:alpha:]$ 表示任何字母字符，与 $[A-Za-z]$ 相同。

c) $[:alnum:]$ 表示数字和字母（字母和数字字符），与 $[A-Za-z0-9]$ 相同。

另外，有几个在UNIX正则表达式中使用的运算符，前面还没有遇到过。这些运算符不扩大所表示的语言范围，但有时更容易表达所要表达的东西。

1. 用 $|$ 代替 $+$ 来表示并。

2. 运算 $?$ 表示“0个或1个”。因此，UNIX中 $R?$ 与本书正则表达式记号中 $\epsilon + R$ 一样。

3. 运算 $+$ 表示“1个或多个”。因此，UNIX中 $R+$ 与本书中 RR^* 一样。

4. 运算 $\{n\}$ 表示“ n 个副本”。因此，UNIX中 $R\{5\}$ 是 $RRRRR$ 的缩写。

注意，UNIX正则表达式允许用括号来对子表达式分组，与3.1.2节描述的正则表达式完全一样，并且采用同样的运算符优先级（考虑优先级时， $?$ 、 $+$ 和 $\{n\}$ 按 $*$ 对待）。UNIX中使用星运算符 $*$ （当然不再是上标）与本书前面所用的意思相同。

UNIX正则表达式的完整故事

想要得到UNIX正则表达式记号中可用运算符与缩写的完整列表的读者，可在各种命令的手册页上找到这些列表。UNIX各种版本之间有一些差别，但像`man grep`这样的命令，会给出`grep`命令所用的记号，这是基本的。顺便说一下，“Grep”表示“Global (search for) Regular Expression and Print”。

3.3.2 词法分析

一项最早的正则表达式应用，是规定称为“词法分析器”的编译器部件。这个部件扫描源程序，识别所有的记号（token），即在逻辑上成为一体的连续字符的子串。关键字和标识符都是记号的常见例子，但还有许多其他例子。

UNIX命令`lex`和GNU版本的`flex`都接受UNIX风格的正则表达式列表作为输入，每个正则表达式后面跟着花括号内的一节代码，当词法分析器发现记号实例时，代码指示词法分析器如何工作。这样的工具称为词法分析器生成器，因为把词法分析器的高层描述作为输入，由此产

^① $[:digit:]$ 记号有这样的优点，如果使用某种非ASCII编码，包括不对数字连续编码的编码， $[:digit:]$ 仍然表示 $[0123456789]$ ，而 $[0-9]$ 表示在0到9（含0和9）的编码之间编码的字符。

生正确的词法分析器函数。

已经发现，像lex和flex这样的命令非常有用，因为正则表达式记号恰好具备了描述记号所需要的能力。这些命令能够利用从正则表达式到自动机的转换过程来生成有效的函数，把源程序分解成记号。这使得实现一个词法分析器只要半天工夫，而在开发这些基于正则表达式的工具之前，手工生成词法分析器要花费数月时间。而且，如果出于任何理由需要修改词法分析器，修改一两个正则表达式常常就是简单的工作，不再需要深入神秘的代码来改正错误。

例3.9 图3-19中是lex命令的部分输入的一个例子，描述了C语言中发现的一些记号。第一行处理关键字else，动作是返回一个符号常量（在这个例子中是ELSE）给语法分析器进一步处理。第二行包含一个正则表达式描述标识符：一个字母跟着零个或多个字母或数字。动作是首先把这个标识符输入到符号表（如果这个标识符还没有在那里话）；lex在一个缓冲区中单列出所发现的这个记号，所以这段代码确切地知道了发现了什么标识符。最后，词法分析器返回符号常量ID，在这个例子中选择用ID表示标识符。

```
else           {return(ELSE);}

[A-Za-z][A-Za-z0-9]*  {把发现的标识符输入
                        到符号表中的代码；
                        return(ID);
                        }

>=            {return(GE);}

=              {return(ASGN);}

...           
```

图3-19 lex输入的例子

图3-19的第三项是符号>=，一个双字符运算符。显示的最后一个例子是符号=，一个单字符运算符。在实际中可能出现描述每一个关键字、每一个符号和标点符号（比如逗号和括号）以及各种常量（比如数与串）的表达式。这些表达式许多都是非常简单的，只是一个或多个具体字符的序列。但是，有一部分带有一些标识符的风格，要用正则表达式记号的所有能力来描述。整数、浮点数、字符串以及注释都是串集合的其他例子，都得益于像lex这样的命令的正则表达式能力。

111

把一组表达式（比如图3-19所示的这些）转化成自动机，大致上像在前几节中形式化地描述的那样来进行。首先构造这些表达式的并的自动机。这个自动机原则上只说明已经识别出了一些记号。但是，如果遵循定理3.7对于表达式并的构造，则这个ε-NFA状态恰好说明已经识别了哪些记号。

惟一的问题是一次可能识别出多个记号；例如，串else不仅匹配正则表达式else，而且也匹配标识符表达式。标准解决办法是让词法分析器优先处理先列出的表达式。因此，如果要让

像else这样的关键字成为保留的（不能用作标识符），就简单地把这些关键字列在标识符表达式的后面。

3.3.3 查找文本中的模式

在2.4.1节介绍了这样的概念，就是可以用自动机来有效地在大的库（比如Web）中查找一些单词的集合。这样做的工具和技术不像词法分析器那样丰富，但对于查找有趣的模式来说，正则表达式记号是有价值的。正如对于词法分析器那样，从自然的描述性的正则表达式记号到一种有效的（基于自动机的）实现，这样的转换能力节省了大量的脑力劳动。

112 已经发现，正则表达式技术有用的一般问题是，对文本中模糊定义的模式类的描述。描述的模糊性实际上保证了不必一开始就正确地描述模式——也许永远也不能恰好得出正确的描述。通过使用正则表达式记号，只用很少的努力来从高层去描述模式，在出错时快速地修改模式，这些都变得容易了。对于把写出的表达式转化成可执行代码来说，正则表达式“编译器”是有用的。

来探讨一个在许多Web应用中出现的问题的扩展例子。假设要扫描非常大量的Web页面并探测出地址。可能只是想建立邮件地址表。或者，也许是在尝试根据地点来对业务进行分类，使得能够回答像“替我找一家在我目前位置10分钟车程之内的饭馆”这样的查询。

具体就会把注意力集中到街道的地址上。什么是街道的地址？需要设法解决这个问题，而且如果在测试软件时发现遗漏了某些情形，就需要修改表达式以捕捉所遗漏的情形。首先，街道地址可能以“Street”（大街）或缩写“St.”来结尾。但是，有些人住在“Avenues”（大道）或“Roads”（大路）上，这些也可能在地址中有缩写。因此，可能把类似于

`Street|St\.|Avenue|Ave\.|Road|Rd\.`

这样的东西作为正则表达式的结尾。在上述表达式中，使用了UNIX风格的记号，用垂直竖线而不是+作为并运算符。还要注意，用前面一个反斜杠来对点进行转义，因为在UNIX表达式中点具有“任意字符”的特殊含义，而在这个例子中，其实只想用句点或“点”字符来结束这三个缩写。

像Street这样的指称前面必须有街道的名称。通常，这个名称是一个大写字母跟着一些小写字母。可以用UNIX表达式`[A-Z][a-z]*`来描述这个模式。但有些街道的名字包含多个单词，比如华盛顿特区的Rhode Island Avenue（罗得岛大道）。因此，在发现遗漏了这种形式的地址之后，就可以把街道名称的描述修订为

`'[A-Z][a-z]*([A-Z][a-z]*)*'`

上述表达式以一个组来开头，包含一个大写字母和零个或多个小写字母。后面跟着零个或多个组，每组都包含一个空格、另一个大写字母以及零个或多个小写字母。空格是UNIX表达式中的普通字符，但为了避免让上述表达式看起来像一条UNIX命令行中用空格分开的两个表达式，就要用引号把整个表达式都括起来。引号并不是表达式本身的一部分。

113 现在，要包括门牌号作为地址的一部分。大多数门牌号都是一个数字串。但有些后面跟着一个字母，比如在“123A Main St.”中。因此，用来表示门牌号的表达式有一个可选的大写字

母跟在后面： $[0-9]+[A-Z]?$ 。注意，用UNIX+运算符表示“一个或多个”数字，用?运算符表示“零个或一个”大写字母。为街道地址开发的整个表达式是：

```
'[0-9]+[A-Z]? [A-Z][a-z]* ( [A-Z][a-z]*)*
(Street|St\.|Avenue|Ave\.|Road|Rd\.)'
```

如果用这个表达式来工作，就会做得相当好。但逐渐会发现我们遗漏了：

1. 叫别的什么而不是叫大街、大道或大路的那些街道。例如，会遗漏“Boulevard”、“Place”、“Way”及其缩写。
2. 完全是数字或部分数字的街道名称，如“42nd Street”（第42大街）。
3. 邮政信箱和乡村投递路线。
4. 不以任何像“Street”这样的字样来结尾的街道名称。一个例子是硅谷的El Camino Real。作为西班牙语的“皇家大路”，说“El Camino Real Road”是多余的，所以需要处理像“2000 El Camino Real”这样的完整地址。
5. 所有还没有想到的各种奇怪东西。读者能想出一些吗？

因此，有了一个正则表达式编译器，就能让缓慢收敛到一个完整地址识别器的过程，比不得不直接用常规的程序设计语言来对每个修改去重写代码，更容易一些。

3.3.4 习题

！习题3.3.1 给出一个正则表达式，来描述所能想到的所有不同形式的电话号码。考虑国际号码以及不同国家有不同位数的区号和本地电话号码。

！！习题3.3.2 给出一个正则表达式，来表示在招聘广告中可能出现的薪水。考虑可能按小时、周、月或年发放的薪水。这些薪水可能有也可能没有\$（如美元）符号或其他单位（如后面跟着的“K”）。可能有一个或多个邻近的单词标志着薪水。提示：查看报纸上的分类广告或在线职位列表，来获得一些关于什么样的模式可能有用的想法。

！习题3.3.3 在3.3.3节末尾给出了一些例子，都是关于描述地址的正则表达式的可能的改进。修改那里开发的表达式，以包括所有提到的选项。

114

3.4 正则表达式代数定律

例3.5中看到，需要对正则表达式进行化简，以保持表达式长度适合处理。在那里，给出了一些专门论证，说明为什么可以把一个表达式换成另一个。在所有情形下，基本问题都是：在定义相同语言的意义下，这两个表达式是等价的。本节中给出一组代数定律，把两个正则表达式何时等价的问题提到更高的层次上。不检查具体的正则表达式，而考虑以变量作为参数的成对的正则表达式。如果把两个带变量表达式的变量换成任意语言，这两个表达式的结果是相同的语言，则这两个表达式是等价的。

这种过程在算术代数中的一个例子如下。说 $1 + 2 = 2 + 1$ 是一个方面。这是加法交换律的一个例子，容易验证，在两边做加法运算得到 $3=3$ 。但加法交换律却包含得更多，这条定律说： $x + y = y + x$ ，其中 x 和 y 都是可以代换成任意两个数的变量。也就是说，无论哪两个数相加，无论

以什么顺序相加，都得到相同的结果。

与算术表达式一样，正则表达式有许多适用的定律。如果把并当作加法，把连接当作乘法，则许多这样的定律都与算术定律类似。但有少数地方这种类比不成立，也有一些定律适合于正则表达式，而没有对应的算术定律，特别是当涉及到闭包运算符时。下面几节构成了主要定律的分类目录。最后讨论，如何验证一条所谓的正则表达式定律是否真的是一条定律；即它对于可能替换变量的任意语言都成立。

3.4.1 结合律与交换律

交换律是运算符的这样一种性质：可以交换运算对象的顺序而得出相同的结果。上面给出了一个算术的例子： $x + y = y + x$ 。结合律是运算符的这样一种性质：允许在运算符被应用两次时对运算对象进行重新分组。例如，乘法结合律是 $(x \times y) \times z = x \times (y \times z)$ 。这里是三条对于正则表达式成立的这些类型的定律。

- $L + M = M + L$ 。该定律（并的交换律）说：可以用任意顺序来取两个语言的并。
- $(L + M) + N = L + (M + N)$ 。该定律（并的结合律）说：可以通过先取前两个语言的并或者先取后两个语言的并，来取三个语言的并。注意，加上并的交换律，就得出：以任意顺序和任意分组来取任意一组语言的并，结果都是相同的。从直观上说，一个串属于 $L_1 \cup L_2 \cup \dots \cup L_k$ ，当且仅当这个串属于一个或多个 L_i 。
- $(LM)N = L(MN)$ 。该定律（连接的结合律）说：可以通过先连接前两个语言或者先连接后两个语言，来连接三个语言。

这个表中遗漏的是 $LM = ML$ ，该“定律”说：连接是交换的。但这条“定律”是假的。

例3.10 考虑正则表达式**01**和**10**。这些表达式分别表示语言 $\{01\}$ 和 $\{10\}$ 。由于这两个语言是不同的，所以一般的定律 $LM = ML$ 不成立。如果这个定律成立，则用正则表达式**0**替换 L ，用**1**替换 M ，就错误地得出**01 = 10**。 □

3.4.2 单位元与零元

运算符的单位元是这样一个值：使得当运算符作用到单位元和某个其他值时，结果就是那个其他值。例如，0是加法的单位元，因为 $0 + x = x + 0 = x$ ；1是乘法的单位元，因为 $1 \times x = x \times 1 = x$ 。运算符的零元（零化子）是这样一个值：使得当运算符作用到零元和某个其他值时，结果就是这个零元。例如，0是乘法的零元，因为 $0 \times x = x \times 0 = 0$ 。加法没有零元。

对于正则表达式，有三条涉及这两个概念的定律，这些定律列出如下：

- $\phi + L = L + \phi = L$ 。这条定律断言： ϕ 是并运算的单位元。
- $\epsilon L = L \epsilon = L$ 。这条定律断言： ϵ 是连接运算的单位元。
- $\phi L = L \phi = \phi$ 。这条定律断言： ϕ 是连接运算的零元。

这些定律是化简的有力工具。例如，如果有几个表达式的并，其中一些是 ϕ 或已经化简为 ϕ ，则可以从这个并中去掉这些 ϕ 。同样，如果有几个表达式的连接，其中一些是 ϵ 或已经化简为 ϵ ，则可以从这个连接中去掉这些 ϵ 。最后，如果有任意多个表达式的连接，即使其中一个是 ϕ ，则

整个连接都可以换成 ϕ 。

3.4.3 分配律

分配律涉及两个运算符，并断言：可以把一个运算符下推，分别作用到另一个运算符的每个参数上。从算术来的最普通例子是乘法对加法的分配律，也就是说， $x \times (y + z) = x \times y + x \times z$ 。由于乘法是交换的，所以乘是在和的左边还是右边，这都是无关紧要的。但对于正则表达式，有一条对应的定律却必须以两种形式来叙述，因为连接不是交换的。这两条定律是：

116

- $L(M + N) = LM + LN$ 。这条定律是连接对于并的左分配律。
- $(M + N)L = ML + NL$ 。这条定律是连接对于并的右分配律。

我们来证明一下这条左分配律，类似地证明另一个。这个证明只提到语言，并不依赖于这些语言具有正则表达式。

定理3.11 如果 L 、 M 和 N 是任意语言，则

$$L(MUN) = LMULN$$

证明 这个证明类似于定理1.10中看到的另一个关于分配律的证明。需要先证明：一个串 w 属于 $L(MUN)$ ，当且仅当这个串属于 $LMULN$ 。

(仅当) 如果 w 属于 $L(MUN)$ ，则 $w = xy$ ，其中 x 属于 L ，而 y 属于 M 或 N 。如果 y 属于 M ，则 xy 属于 LM ，因此属于 $LMULN$ 。同样，如果 y 属于 N ，则 xy 属于 LN ，因此属于 $LMULN$ 。

(当) 假设 w 属于 $LMULN$ ，则 w 属于 LM 或 LN 。首先假设 w 属于 LM ，则 $w = xy$ ，其中 x 属于 L ，而 y 属于 M 。由于 y 属于 M ， y 也属于 MUN 。因此 xy 属于 $L(MUN)$ 。如果 w 不属于 LM ，则 w 肯定属于 LN ，同样的论证就证明了 w 属于 $L(MUN)$ 。□

例3.12 考虑正则表达式 $0 + 01^*$ 。可从这个并表达式中“提出一个0因子”，但首先需要认识到，0本身就是0与某个东西（即 ε ）的连接。也就是说，用连接运算的单位元定律把0换成 0ε ，给出表达式 $0\varepsilon + 01^*$ 。现在，应用左分配律把这个表达式换成 $0(\varepsilon + 1^*)$ 。如果进一步认识到， ε 属于 $L(1^*)$ ，就会注意到 $\varepsilon + 1^* = 1^*$ ，整个表达式化简为 01^* 。□

3.4.4 幂等律

如果把一个运算符作用到两个相同的参数值，结果还是那个值，就说这个运算是幂等的。普通算术运算符都不是幂等的；在一般情况下， $x + x \neq x$ 且 $x \times x \neq x$ （尽管对于 x 的某些值，这些等式成立，比如 $0 + 0 = 0$ ）。但并和交都是幂等运算符的常见例子。因此，对于正则表达式，可以断言下面的定律：

117

- $L + L = L$ 。这条定律（并的幂等律）说：如果取两个相同表达式的并，就可以用一个这种表达式来代替这个并。

3.4.5 与闭包有关的定律

有许多定律都涉及到闭包运算符及其UNIX变种 $^+$ 和 $^?$ 。这里列出这些定律，并给出一些解释，

说明为什么这些定律为真。

- $(L^*)^* = L^*$ 。这条定律说：对一个已经取过闭包的表达式取闭包，并不改变这个语言。 $(L^*)^*$ 的语言是通过连接属于语言 L^* 的串产生的所有的串。但这些串本身都是从 L 的串合成的。因此，属于 $(L^*)^*$ 的串也是一些 L 的串的连接，因此属于 L^* 的语言。
- $\emptyset^* = \varepsilon$ 。例3.6中讨论过， \emptyset 的闭包只含串 ε 。
- $\varepsilon^* = \varepsilon$ 。容易验证，通过连接任意多个空串形成的惟一的串就是空串本身。
- $L^+ = LL^* = L^*L$ 。回忆一下，把 L^+ 定义为 $L + LL + LLL + \dots$ 。而且 $L^* = \varepsilon + L + LL + LLL + \dots$ 。因此，

$$LL^* = L\varepsilon + LL + LLL + LLLL + \dots$$

当记住 $L\varepsilon = L$ 时，就看出 LL^* 和 L^+ 的无穷展开式是相同的。这就证明了 $L^+ = LL^*$ 。 $L^+ = L^*L$ 的证明是类似的^①。

- $L^* = L^+ + \varepsilon$ 。证明是容易的，因为 L^+ 的展开式包含了 L^* 的展开式中除 ε 外的每一项。注意，如果语言 L 包含串 ε ，则附加的“ $+\varepsilon$ ”项是不必要的；也就是说，在这种特殊情形下， $L^+ = L^*$ 。
- $L? = \varepsilon + L$ 。这条规则其实就是?运算符的定义。

3.4.6 发现正则表达式定律

形式化或非形式化地证明了上述每一条定律。但可能提出无穷多种关于正则表达式的定律。
[118] 有没有让正确定律容易被证明的一般方法？事实是，一条定律的真假归结为两个具体语言的相等性的问题。有趣的是，这种技术与正则表达式运算符紧密相连，不能推广到包含某些其他运算符（如交运算符）的表达式。

为了看出这种检验如何起作用，我们来考虑一条所谓的定律，比如

$$(L + M)^* = (L^*M^*)^*$$

这条定律说：如果有任意两个语言 L 和 M ，则取 L 和 M 的并的闭包，与取语言 L^*M^* 的闭包，都得到相同的语言，也就是说，从 L 选择零个或多个串，后面跟着从 M 选择零个或多个串，这样合成的所有的串，并且取这个语言的闭包。

为了证明这条定律，首先假设：串 w 属于语言 $(L + M)^*$ ^②。于是对于某个 k ，可以写 $w = w_1 w_2 \dots w_k$ ，其中每个 w_i 属于 L 或 M 。由此得出每个 w_i 属于语言 L^*M^* 。证明如下，如果 w_i 属于 L ，就从 L 选出一个串 w_i ，这个串也属于 L^* 。不从 M 选出任何串；也就是说，从 M^* 选出 ε 。如果 w_i 属于 M ，则论证是类似的。一旦看出每一个 w_i 都属于 L^*M^* ，就得出 w 属于这个语言的闭包。

要完成证明，还要证明反方向：属于 $(L^*M^*)^*$ 的串也属于 $(L + M)^*$ 。省略这部分的证明，因为我们的目的不是证明这条定律，而是注意到正则表达式的下述重要性质。

通过把每个变量都当作一个不同的符号，就把任何带变量的正则表达式都看作一个具体的

① 注意，结果就是任何语言 L 都与自身的闭包（在连接运算下）相交换： $LL^* = L^*L$ 。这条规则并不与连接运算在一般情况下不交换这个事实相矛盾。

② 为简单起见，把正则表达式与其语言等同起来，避免在每个正则表达式后面说“……的语言”。

正则表达式, 即一个没有变量的正则表达式。例如, 把表达式 $(L + M)^*$ 的变量 L 和 M 分别换成符号 a 和 b , 就给出正则表达式 $(a + b)^*$ 。

这个具体表达式的语言指示了这样的串的形式, 当把变量换成语言时, 这些串属于从原表达式所形成的任何语言。因此, 在对 $(L + M)^*$ 的分析中, 要注意到, 用一系列从 L 或 M 的选择来合成的任意串 w , 都属于语言 $(L + M)^*$ 。通过查看具体表达式的语言 $L((a + b)^*)$ (这个语言显然是 a 和 b 的所有的串的集合) 就可以得出这个结论。在一个这样的串当中, 可以用属于 L 的任意串来替换 a 的任意出现, 用属于 M 的任意串来替换 b 的任意出现, 对于 a 或 b 的不同出现, 可能选择不同的串。把这些替换应用到属于 $(a + b)^*$ 的所有的串, 就给出了通过以任意顺序连接 L 或 M 的串而形成的所有的串。

上述命题似乎是显然的, 但在“正则表达式以外的检验的扩展可能失败”的方框中指出, 当把一些其他运算符加入到三种正则表达式运算符时, 这个命题就不再为真。在下一个定理中对于正则表达式证明一般的原理。

119

定理3.13 设 E 是带变量 L_1, L_2, \dots, L_m 的正则表达式。对于 $i = 1, 2, \dots, m$, 通过把 L_i 的每次出现都换成符号 a_i 形成具体的正则表达式 C 。于是对于任意的语言 L_1, L_2, \dots, L_m , 每一个属于 $L(E)$ 的串 w 都可写成 $w = w_1 w_2 \dots w_k$, 其中每个 w_i 都属于任意的语言之一 (如 L_{j_i}), 而且串 $a_{j_1} a_{j_2} \dots a_{j_k}$ 属于语言 $L(C)$ 。非形式化地说, 从每个属于 $L(C)$ 的串开始 (如 $a_{j_1} a_{j_2} \dots a_{j_k}$), 把每个 a_{j_i} 都换成对应语言 L_{j_i} 中的任意串, 这样就构造出了 $L(E)$ 。

证明 这个证明是表达式 E 上的结构归纳法。

基础: 基础情形是: E 为 ε 、 \emptyset 或变量 L 。在前两种情形下, 没有什么要证明的, 因为具体表达式 C 与 E 是相同的。如果 E 是变量 L , 则 $L(E) = L$ 。具体表达式 C 就是 a , 其中 a 是 L 对应的符号。因此, $L(C) = \{a\}$ 。如果在这一个串当中, 用 L 中的任意串来替换符号 a , 就得到语言 L , 这个语言也是 $L(E)$ 。

归纳: 根据 E 的最终运算符, 有三种情形。首先, 假设 $E = F + G$; 即最终运算符是并。在这些语言表达式中用具体符号来替换语言变量, 设这样从 F 和 G 分别形成的具体表达式是 C 和 D 。注意, 在 F 和 G 中, 都必须用同一个符号来替换同一个变量的所有出现。于是从 E 得到的具体表达式是 $C + D$, 并且 $L(C + D) = L(C) + L(D)$ 。

假设当用具体语言来替换 E 的语言变量时, w 是 $L(E)$ 中的串。则 w 属于 $L(F)$ 或 $L(G)$ 。根据归纳假设, 分别从 $L(C)$ 或 $L(D)$ 中一个具体的串开始, 把符号换成对应语言中的串, 这样就得到了 w 。因此, 无论在何种情形当中, 从 $L(C + D)$ 中一个具体的串开始, 做同样的用串代替符号的替换, 就构造出了串 w 。

还必须考虑 E 是 FG 或 F^* 的情形。但这些论证与上述并的情形是类似的, 把这些论证留给读者来完成。□

3.4.7 检验正则表达式代数定律

现在, 可以叙述并证明对一条正则表达式定律是否为真的检验了。对于 $E = F$ 是否为真的检验 (其中 E 和 F 是两个带相同变量集合的正则表达式) 是:

1. 把每个变量都换成一个具体符号, 这样分别把 E 和 F 转化成具体的正则表达式 C 和 D 。

2. 检验是否 $L(C) = L(D)$ 。如果是, 则 $E = F$ 是一条真的定律; 否则, 这条“定律”是假的。注意, 直到4.4节才看到对两个正则表达式是否表示相同语言的检验。但可用专门方法来判定实际关心的成对语言的等价性。回忆一下, 如果这些语言不相同, 则给出一个反例(属于一个语言而不属于另一个语言的单个串)就足够了。

定理3.14 上述检验正确地识别真的正则表达式定律。

证明 要证明: 对于替换 E 和 F 的变量的任意语言, $L(E) = L(F)$ 当且仅当 $L(C) = L(D)$ 。

(仅当) 假设对于替换变量的语言的所有选择, $L(E) = L(F)$ 。具体地说, 对每个变量 L , 选择一个具体符号 a 在表达式 C 和 D 中替换 L 。于是对于这种选择, $L(C) = L(E)$, $L(D) = L(F)$ 。由于已知 $L(E) = L(F)$, 所以得出 $L(C) = L(D)$ 。

(当) 假设 $L(C) = L(D)$ 。根据定理3.13, 把 $L(C)$ 和 $L(D)$ 中串的具体符号分别换成这些符号所对应的语言, 就分别构造出了 $L(E)$ 和 $L(F)$ 。如果 $L(C)$ 和 $L(D)$ 的串都是相同的, 则用这种方式构造出的两个语言也是相同的; 也就是说, $L(E) = L(F)$ 。□

例3.15 考虑有待考察的定律 $(L+M)^* = (L^*M^*)^*$ 。如果分别把变量 L 和 M 换成具体的符号 a 和 b , 就得到正则表达式 $(a+b)^*$ 和 $(a^*b^*)^*$ 。容易验证, 这两个表达式都表示 a 和 b 的所有的串的语言。因此, 这些具体的表达式表示相同的语言, 这条定律成立。

另一条定律的例子是, 考虑 $L^* = L^*L^*$ 。具体的语言分别是 a^* 和 a^*a^* , 这两个集合各自都是 a 的所有的串。同样, 发现这条定律成立; 也就是说, 一个闭包语言与自身的连接还是产生这个语言。

最后考虑有待考察的定律 $L + ML = (L + M)L$ 。如果分别为变量 L 和 M 选择符号 a 和 b , 就有两个具体的正则表达式 $a + ba$ 和 $(a + b)a$ 。但这些表达式的语言不相同。例如, 串 aa 属于后一个语言, 但不属于前一个。因此, 这条有待考察的定律为假。□

正则表达式以外的检验的扩展可能失败

考虑一种包含交运算符的扩展正则表达式记号。有趣的是, 把 \cap 加入三种正则表达式运算不扩大所描述的语言的集合, 从定理4.8中会看到这一点。但是, 这的确让代数定律的检验失效了。

考虑“定律” $L \cap M \cap N = L \cap M$; 也就是说, 任意三个语言的交等于前两个语言的交。这个“定律”明显是错的。例如, 设 $L = M = \{a\}$ 且 $N = \emptyset$ 。但是基于变量具体化的检验就不能发现这个差别。也就是说, 如果把 L 、 M 和 N 分别换成符号 a 、 b 和 c , 就会检验是否 $\{a\} \cap \{b\} \cap \{c\} = \{a\} \cap \{b\}$ 。由于两边都是空集合, 这个语言等式成立, 所以这个检验得出了这个“定律”为真。

3.4.8 习题

习题3.4.1 验证下列关于正则表达式的恒等式。

$$* a) R + S = S + R。$$

$$b) (R + S) + T = R + (S + T)。$$

$$c) (RS)T = R(ST)。$$

$$d) R(S + T) = RS + RT。$$

$$e) (R + S)T = RT + ST。$$

$$* f) (R^*)^* = R^*。$$

$$g) (\varepsilon + R)^* = R^*。$$

$$h) (R^*S^*)^* = (R + S)^*。$$

! 习题3.4.2 证明或推翻下列每个关于正则表达式的命题。

$$* a) (R + S)^* = R^* + S^*。$$

$$b) (RS + R)^*R = R(SR + R)^*。$$

$$* c) (RS + R)^*RS = (RR^*S)^*。$$

$$d) (R + S)^*S = (R^*S)^*。$$

$$e) S(RS + S)^*R = RR^*S(RR^*S)^*。$$

习题3.4.3 在例3.6中得出了正则表达式

$$(0 + 1)^*1(0 + 1) + (0 + 1)^*1(0 + 1)(0 + 1)$$

用分配律得出两个不同但更简单的等价表达式。

习题3.4.4 在3.4.6节开头给出了 $(L^*M^*)^* = (L + M)^*$ 的部分证明。完成这个证明，证明：凡属于 $(L^*M^*)^*$ 的串也属于 $(L + M)^*$ 。

! 习题3.4.5 完成定理3.13的证明，处理正则表达式 E 形如 FG 或 F^* 的情形。

3.5 小结

- 正则表达式：这种代数记号恰好与有穷自动机描述相同的语言：正则语言。正则表达式运算符是：并、连接（或“点”）和闭包（或“星”）。
- 实用正则表达式：像UNIX这样的系统及其各种命令，使用扩展的正则表达式语言，提供了许多常见表达式的缩写。字符类允许容易地表达出符号集合，而像“至少一个”和“至多一个”这样的运算符，则增强了通常的正则表达式运算符。
- 正则表达式与有穷自动机的等价性：用归纳构造把DFA转化成正则表达式，其中构造出一些表达式作为路径标记，这些路径经过越来越大的状态集合。另一种方法是，用状态消除过程来构造DFA的正则表达式。反之，从正则表达式递归地构造出 ε -NFA，然后如有必要就把 ε -NFA转化成DFA。
- 正则表达式代数：正则表达式满足许多算术的代数定律，但有所不同。并和连接是结合的，但只有并是交换的。连接对于并是分配的。并是幂等的。
- 检验代数恒等式：对于一些包含变量作为变元的正则表达式，判断这些表达式的等价性是否成立，可把变量换成不同的常量，检验所得语言是否相同。

3.6 参考文献

正则表达式的思想以及与有穷自动机等价性的证明, 是S. C. Kleene的著作[3]。但本书所给的从正则表达式到 ε -NFA的构造, 是来自[4]的“McNaughton-Yamada构造”。把变量当作常量来检验正则表达式恒等式, 是J. Gischer[2]书面记录下来的。这份报告说明, 增加其他几种运算, 比如交或重组 (见习题7.3.4), 会导致检验失败, 尽管这些运算并不扩大所表示的语言类, 一般认为这些都是众所周知的。

在开发UNIX之前, K. Thompson已经研究了正则表达式在命令 (比如grep) 中的用法, 处理这种命令的算法出现在[5]中。UNIX的早期开发产生了其他几条命令, 这些命令大量使用扩展的正则表达式记号, 比如Lesk的lex命令。对这个命令和其他正则表达式技术的描述可在[1]中找到。

1. A. V. Aho, R. Sethi, and J. D. Ullman, *Compilers: Principles, Techniques, and Tools*, Addison-Wesley, Reading MA, 1986.
2. J. L. Gischer, STAN-CS-TR-84-1033 (1984).
3. S. C. Kleene, “Representation of events in nerve nets and finite automata,” In C. E. Shannon and J. McCarthy, *Automata Studies*, Princeton Univ. Press, 1956, pp. 3–42.
4. R. McNaughton and H. Yamada, “Regular expressions and state graphs for automata,” *IEEE Trans. Electronic Computers* **9:1** (Jan., 1960), pp. 39–47.
5. K. Thompson, “Regular expression search algorithm,” *Comm. ACM* **11:6** (June, 1968), pp. 419–422.

第4章 正则语言的性质

本章中我们将会探讨正则语言的性质，在此过程中我们使用的第一个工具是一个定理，它能够证明某个语言不是正则的。该定理叫作“泵引理”，将在4.1节中介绍。

正则语言的一类很重要的事实被称为“封闭性”，这些性质使得我们能够从一些语言出发，通过一定的运算，来构造能够识别另一些语言的识别器。例如，两个正则语言的交仍然是正则语言。因此，给定能够识别两个不同的正则语言的自动机，我们可以机械地构造一个恰好识别这两个语言的交的自动机。由于这样构造出来的自动机可能比给定的两个自动机的状态都多，因此这种“封闭性”可以作为一种构造复杂的自动机的工具。2.1节中用很实质的方式使用了这种构造。

正则语言的另一类很重要的性质是“判定性质”，通过学习这些性质使得我们能够给出用来回答关于自动机的重要问题的算法。一个核心的例子是用来判定两个自动机是否定义了同样语言的算法。我们判定该问题的能力使得我们能够把自动机“最小化”，也就是说，找到一个自动机，它等价于某个给定的自动机，并且使它有尽可能少的状态。这是一个数十年里在开关电路的设计方面的重要问题，原因是电路的成本（电路所占有的芯片面积）趋向于随着电路所实现的自动机的状态数的减少而减少。

127

4.1 证明语言的非正则性

我们已经确认正则语言类至少有四种不同的描述方法，它们分别是DFA所接受的语言类、NFA所接受的语言类、 ϵ -NFA所接受的语言类以及正则表达式所定义的语言类。

然而并不是所有的语言都是正则语言。在本节中，我们将会介绍一个强有力的技术，叫作“泵引理”，它能够证明某个语言不是正则的。接着我们会给一些非正则语言的例子。在4.2节中我们将会看到怎样先后使用泵引理和正则语言的封闭性来证明另外一些语言不是正则的。

4.1.1 正则语言的泵引理

我们考虑语言 $L_0 = \{0^n 1^n \mid n \geq 1\}$ 。这个语言包含所有如下形式的串：01, 0011, 000111等等，也就是有一个或多个0后面跟着相同数目的1所构成的串。我们将要证明 L_0 不是正则语言。一个靠直觉得到的证据是：如果 L_0 是正则的，那么 L_0 就是某个DFA A 的语言。该自动机有若干个状态，比如说有 k 个状态。想像一下，这个自动机接收由 k 个0组成的串作为输入。这个自动机处在分别消耗了输入的 $k+1$ 个不同前缀 $\epsilon, 0, 00, \dots, 0^k$ 后的某个状态，因为它总共只有 k 个不同状态，所以由鸽巢原理可知在它读入了其中两个不同的前缀比如 0^i 和 0^j 之后 A 一定处在同一个状态 q 。

然而，假设在读入了 i 或者 j 个0之后，自动机 A 开始接收1作为输入。当接收了 i 个1之后，如果前面它接收了 i 个0，那么它必须接受，否则，如果前面它接收了 j 个0，它必须不接受。因为在开始读入1时它处在的状态是 q ，因此它无法“记住”刚才接收的是 i 个0还是 j 个0，因此我们可以

“愚弄” A 从而使它犯错误：接受本不该接受的或者没有接受本应该接受的。

上面的论述是非形式化的，但我们可以使它更加准确。但是，可以使用一个更一般的结果来得到与上面同样的结论，即语言 L_0 不是正则的。这个更一般的结果如下。

定理4.1 (正则语言的泵引理) 设 L 是正则语言，则存在与 L 相关的常数 n 满足：对于任何 L 中的串 w ，如果 $|w| \geq n$ ，则我们就能够把 w 打断为三个串 $w = xyz$ 使得：

1. $y \neq \varepsilon$ 。
2. $|xy| \leq n$ 。
3. 对于所有的 $k \geq 0$ ，串 xy^kz 也属于 L 。

也就是说，我们总能够在离 w 的开始处不太远的地方找到一个非空的串 y ，然后可以把它作为“泵”，也就是说，重复 y 任意多次，或者去掉它($k = 0$ 的情况)，而所得到的结果串仍然属于 L 。

128

证明 假设 L 是正则的。那么对于某个DFA A , $L = L(A)$ 。假设 A 有 n 个状态。考虑长度不小于 n 的串 $w = a_1a_2 \cdots a_m$ ，其中 $m \geq n$ 且每个 a_i 都是输入符号。对于 $i = 0, 1, \cdots, n$ 定义状态 p_i 为 $\hat{\delta}(q_0, a_1a_2 \cdots a_i)$ ，其中 δ 是 A 的转移函数， q_0 是 A 的初始符号。也就是说， p_i 是当 A 读入了 w 的前 i 个符号后所处的状态。注意 $p_0 = q_0$ 。

由鸽巢原理，对于 $i = 0, 1, \cdots, n$ ，相应的 $n+1$ 个 p_i 不可能全都不同，因为总共只有 n 个不同的状态。因此，我们能够找到两个不同的整数 i 和 j ，满足 $0 \leq i < j \leq n$ ，使得 $p_i = p_j$ 。现在，我们就可以把 w 打断为 $w = xyz$ 如下：

1. $x = a_1a_2 \cdots a_i$ 。
2. $y = a_{i+1}a_{i+2} \cdots a_j$ 。
3. $z = a_{j+1}a_{j+2} \cdots a_m$ 。

也就是说， x 把我们带到 p_i 一次， y 把我们带离 p_i 后再带回 p_i （因为 p_i 也就是 p_j ），然后 z 是 w 剩下的部分。这些串和状态之间的关系如图4-1所示。注意，在 $i = 0$ 的情况， x 可以为空。同样如果 $j = n = m$ ， z 也可以为空。然而， y 不可以为空，因为 i 严格小于 j 。

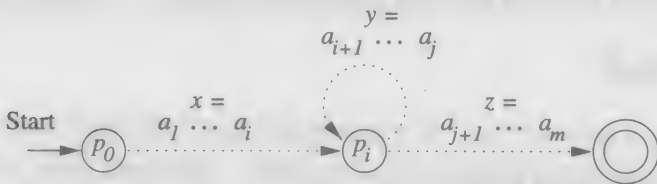


图4-1 每个至少与状态数一样长的串一定会导致一个重复的状态

现在，考虑当自动机 A 接收输入 xy^kz 时所发生的事，其中 k 是任何大于或等于0的整数。如果 $k = 0$ ，则该自动机从初始状态 q_0 （即 p_0 ）出发，读入输入 x 后到达状态 p_i ，因为 p_i 也就是 p_j ，所以 A 一定在读入输入 z 后从 p_i 到达图4-1中的接受状态，因此 A 接受 xz 。

如果 $k > 0$ ，则 A 在输入 x 下从 q_0 走到 p_i ，然后在输入 y^k 下从 p_i 到 p_i 转上 k 圈，然后在输入 z 下走到接受状态。因此，对于任何 $k \geq 0$ ， xy^kz 也被 A 所接受，即 xy^kz 属于 L 。□

4.1.2 泵引理的应用

我们来看一些如何应用泵引理的例子。在每个例子中，我们会给出一个语言，然后用泵引理来证明该语言不是正则的。

129

把泵引理当作对抗赛

回忆一下在1.2.3节中的讨论，当时我们指出：如果一个定理的陈述中含有多个交替的“所有”和“存在”量词，那么我们可以把该定理看作一场在两个选手之间的比赛。泵引理就是这种形式的定理的一个很重要的例子，原因是它的确包含了四个不同的量词：“对于所有正则语言 L ，存在 n 满足：对于所有 L 中的串 w ，如果 $|w| \geq n$ ，那么存在 xyz 等于 w ，使得……。”下面我们将看到把泵引理当作对抗赛的应用：

1. 选手1选择一个想要证明非正则的语言 L 。
2. 选手2选择 n ，但选手1并不知道 n 是什么，因此选手1必须考虑任何可能的 n 。
3. 选手1选择 w ，它可以与 n 相关，同时长度至少是 n 。
4. 选手2把 w 分成 x, y 和 z ，同时满足泵引理中规定的限制条件： $y \neq \epsilon$ 以及 $|xyl| \leq n$ 。并且选手2并不需要把 x, y 和 z 是什么告诉选手1，虽然它们必须满足限制条件。
5. 如果选手1能够选择 k 使得 xy^kz 不属于 L ，其中 k 可以是 n, x, y 和 z 的函数，那么他就“赢得”了这场比赛。

例4.2 下面来证明包含相同数目的0和1（无论按照何种顺序）的所有串所构成的语言 L_{eq} 不是正则的。根据关于“把泵引理当作对抗赛”的方框中所描述的“二人比赛”的形式，我方将作为选手1，必须对付选手2所做的任何选择。假设根据泵引理，如果 L_{eq} 是正则的，则 n 是必然存在的那个常数；即“选手2”选择了 n 。我方选择 $w = 0^n 1^n$ ，也就是说，选择 n 个0后面跟着 n 个1，这个串肯定属于 L_{eq} 。

现在，“选手2”把我们的 w 分成 xyz 。我们只知道 $y \neq \epsilon$ ，以及 $|xyl| \leq n$ 。然而，这些信息是非常有用的，我们可以“赢得”这场比赛，方法如下。因为 $|xyl| \leq n$ ，并且 xy 是处在 w 中前半段，所以可知 x 和 y 都只由0构成。泵引理说：如果 L_{eq} 是正则的话，那么 xz 属于 L_{eq} 。这是泵引理中 $k = 0$ 时的结论^①。然而， xz 有 n 个1，因为 w 中所有的1都在 z 中。但是 xz 中的0不到 n 个，因为去掉了 y 中的0，而由 $y \neq \epsilon$ 可知在 x 和 z 中总共有不超过 $n - 1$ 个0。因此，只要假设 L_{eq} 是正则语言，就能证明一个已错误的事实，即 xz 属于 L_{eq} 。这样就用反证法证明了 L_{eq} 不是正则语言的事实。□

130

例4.3 证明只由1构成且长度为素数的所有串所构成的语言 L_{pr} 不是正则语言。假设它是，那么存在满足泵引理的条件常数 n ，考虑某个素数 $p \geq n + 2$ （这样的素数必定存在，因为有无穷多个素数），设 $w = 1^p$ 。

根据泵引理，我们可以把 w 打断为 $w = xyz$ ，且满足 $y \neq \epsilon$ 和 $|xyl| \leq n$ 。设 $|y| = m$ ，则 $|xz| = p - m$ 。现在考虑串 $xy^{p-m}z$ ，由泵引理知如果 L_{pr} 真是正则语言，那么该串一定属于 L_{pr} 。然而，

① 在下面要注意，如果选取 $k = 2$ ，或者任何不是1的任何值 k ，也都可以完成证明。

$$|xy^{p-m}z| = |xz| + (p-m)|y| = p-m + (p-m)m = (m+1)(p-m)$$

这就是说 $|xy^{p-m}z|$ 不太可能是素数,因为它有两个因子 $m+1$ 和 $p-m$ 。不过我们还是需要验证这两个因子都不是1,否则 $(m+1)(p-m)$ 还有可能是素数。由 $y \neq \varepsilon$ 可知 $m \geq 1$,因而可知 $m+1 > 1$ 。同样由 $m = |y| \leq |xy| \leq n$ 可知 $m \leq n$,又由所选的 p 满足 $p \geq n+2$ 可知 $p-m > 1$,因此, $p-m \geq 2$ 。

我们再一次地通过首先假设所讨论的语言是正则的,接着推出某个本不属于该语言的串根据泵引理却必须属于该语言的矛盾,从而得出 L_{pr} 不是正则语言的结论。□

4.1.3 习题

习题4.1.1 证明下列语言都不是正则的:

- a) $\{0^n 1^n \mid n \geq 1\}$ 。该语言中的串是由若干个0后面跟着相同数目的1构成的,也就是我们在本节开始时非形式化地考虑的语言 L_{01} 。在这里,你应该用泵引理来证明。
- b) 所有括号匹配的串的集合。这些串都由“(”和“)”构成,并且都可能出现在正确形式的算术表达式中。
- * c) $\{0^n 10^n \mid n \geq 1\}$ 。
- d) $\{0^n 1^m 2^n \mid m \text{ 和 } n \text{ 是任意整数}\}$ 。
- e) $\{0^n 1^m \mid n \leq m\}$ 。
- f) $\{0^n 1^{2^n} \mid n \geq 1\}$ 。

! 习题4.1.2 证明下列语言都不是正则的:

- * a) $\{0^n \mid n \text{ 是完全平方数}\}$ 。
- b) $\{0^n \mid n \text{ 是完全立方数}\}$ 。
- c) $\{0^n \mid n \text{ 是2的幂}\}$ 。
- d) 由0和1构成的其长度是完全平方数的串的集合。
- e) 由0和1构成的 ww 形式的串的集合,也就是某个串重复的串集合。
- f) 由0和1构成的 ww^R 形式的串的集合,也就是由某个串后面跟着它的反转所构成的串的集合。(一个串的逆的形式化定义见4.2.2节。)
- g) 由0和1构成的 $w\bar{w}$ 形式的串的集合,其中 \bar{w} 是把 w 中所有的0都换成1同时把所有的1都换成0而得到的串,例如, $\overline{011} = 100$,因此011100是该语言中的一个串。
- h) 所有由0和1构成的 $w1^n$ 形式的串的集合,其中 w 是由0和1构成的长度为 n 的串。

!! 习题4.1.3 证明下列语言都不是正则的:

- a) 所有满足以下条件的串的集合:由0和1构成,开头的是1,并且当我们把该串看作是一个整数时该整数是一个素数。
- b) 所有满足以下条件的 $0^i 1^j$ 形式的串的集合: i 和 j 的最大公约数是1。

! 习题4.1.4 当我们想要对一个正则语言使用泵引理时,“对手获胜”,所以我们无法完成证明过程。给出当我们选择如下语言作为 L 时出问题的地方:

- * a) 空集。
- * b) $\{00, 11\}$ 。
- * c) $(00 + 11)^*$ 。
- d) 01^*0^*1 。

4.2 正则语言的封闭性

在本节中，我们将会证明几个如下形式的定理：“如果某些语言是正则的，并且某个语言 L 是从它们出发经过某些运算（例如： L 是两个正则语言的并）所得到的语言，那么 L 也是正则的”。这些定理也叫作正则语言的封闭性，原因是它们指出了正则语言类在定理中提到的运算下是封闭的。封闭性表达了如下思想：只要某个（或某些）语言是正则的，那么某些相关的语言也是正则的。关于这些封闭性的证明过程也是很有趣的例证，它们展示了正则语言的不同等价表示法（自动机和正则表达式）在我们理解正则语言类时起到的相辅相成的作用，原因是每一种表示法都会在证明某个封闭性时远比其他的表示法方便好用。下面是正则语言的一些主要的封闭性：

1. 两个正则语言的并是正则的。
2. 两个正则语言的交是正则的。
3. 正则语言的补是正则的。
4. 两个正则语言的差是正则的。
5. 正则语言的反转是正则的。
6. 正则语言的闭包（星）是正则的。
7. 几个正则语言的连接是正则的。
8. 正则语言的同态（用串来代替符号）是正则的。
9. 正则语言的逆同态是正则的。

4.2.1 正则语言在布尔运算下的封闭性

首先的三个封闭性是布尔运算：并，交和补。

1. 如果 L 和 M 是字母表 Σ 上的语言，则 $L \cup M$ 是由所有属于 L 或属于 M 或同时属于两者的串构成的语言。
2. 如果 L 和 M 是字母表 Σ 上的语言，则 $L \cap M$ 是由所有同时属于 L 和 M 的串构成的语言。
3. 如果 L 是字母表 Σ 上的语言，则 L 的补 \bar{L} 是由所有集合 Σ^* 中不属于 L 的串构成的语言。

正则语言在以上三种布尔运算下都是封闭的。然而三者的证明却采用非常不同的方法，下面我们将会分别看到。

133

4.2.1.1 并运算的封闭性

定理4.4 如果 L 和 M 都是正则语言，则 $L \cup M$ 也是。

证明 该定理的证明很简单。由于 L 和 M 都是正则的，所以它们都有正则表达式，比如 $L = L(R)$, $M = L(S)$ 。则由正则表达式的 $+$ 运算符的定义可知 $L \cup M = L(R + S)$ 。□

4.2.1.2 补运算的封闭性

用语言的正则表达式表示法来证明关于并运算的定理是很容易的。然而，接下来要考虑的运算是补运算。你知道怎样把一个正则表达式变成另外一个定义了它的补语言的正则表达式

吗? 其实我们也不知道。不过, 事实上这是可以做到的, 因为在定理4.5中我们将会看到从一个DFA出发来构造另一个接受补语言的DFA是很容易的。因此, 从一个正则表达式出发, 我们可以以如下的方式来找到其补语言的正则表达式:

1. 把该正则表达式转换一个 ε -NFA。
2. 用子集构造法把该 ε -NFA转换成一个DFA。
3. 把该DFA的接受状态取补。
4. 把取补后的DFA用3.2.1节或3.2.2节中的构造方法来变回成为一个正则表达式。

假如语言的字母表不同会怎样

当我们对两个语言 L 和 M 取并和交时, 它们可能有着不同的字母表。例如, 有可能 $L_1 \subseteq \{a, b\}^*$ 而 $L_2 \subseteq \{b, c, d\}^*$ 。然而, 如果语言 L 由 Σ 中的符号组成的串构成, 那么我们也可以把 L 看作以任何 Σ 的超集作为字母表上的语言。这样, 比如我们可以把 L_1 和 L_2 都看作字母表 $\{a, b, c, d\}$ 上的语言。而 L_1 中的串不含符号 c 和 d 这件事情其实是无关的, L_2 的串中不含 a 也同样。

类似地, 当对于某个字母表 Σ_1 来取语言 L 的补时, L 是 Σ_1^* 的一个子集合, 还可以选择相对于某个字母表 Σ_2 取补, Σ_2 是 Σ_1 的超集。如果这样做, 那么所取到的 L 的补就是 $\Sigma_2^* - L$, 也就是说 L 对于 Σ_2 的补(的所有串中)包括了所有这样的 Σ_2^* 中的串: 该串中至少有一个属于 Σ_2 但不属于 Σ_1 的符号。假如我们对于 Σ_1 取 L 的补的话, 那么所有包括 $\Sigma_2 - \Sigma_1$ 中的符号的串就都不在 \bar{L} 中了。因此, 为了更加严格, 我们应该在取补时明确指出所对应的字母表。然而, 有时所指的字母表是很显而易见的, 比如 L 是由一个自动机定义的, 而自动机的描述中会包含字母表。因此, 我们经常会直接取“补”而不明确指出字母表。

正则运算下的封闭性

证明正则语言在并运算下是封闭的异常简单, 原因是并运算是定义正则表达式的三个运算之一。定理4.4中的思想同样可以用于封闭性运算和连接运算, 也就是说:

- 如果 L 和 M 都是正则语言, 则 LM 也是。
- 如果 L 是正则语言, 则 L^* 也是。

定理4.5 如果 L 是字母表 Σ 上的正则语言, 则 $\bar{L} = \Sigma^* - L$ 也是正则语言。

证明 设 $L = L(A)$, 其中 $A = (Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$ 是某个DFA。则 $\bar{L} = L(B)$, 其中 B 是DFA $(Q, \Sigma, \delta, q_0, Q - F)$ 。也就是说, B 和 A 很类似, 但是 A 的接受状态都是 B 的非接受状态, 反之亦然。因此 w 属于 $L(B)$ 当且仅当 $\hat{\delta}(q_0, w)$ 属于 $Q - F$, 而后者成立当且仅当 w 不属于 $L(A)$ 。□

注意在上面的证明中 $\hat{\delta}(q_0, w)$ 总是某个状态这点很重要, 也就是说, A 中没有缺少的转移。

如果有,某些串就有可能既不能导致 A 进入接受状态,也不能导致 A 进入非接受状态,这样就会有某些串由于既不属于 $L(A)$ 也不属于 $L(B)$ 而遗漏。幸运的是,我们对于DFA的定义是在每个状态时对于 Σ 中的每个符号都有一个转移,因此每个串就会或者导致 A 进入 F 中的状态,或者导致 A 进入 $Q-F$ 中的状态。

例4.6 设 A 是图2-14中的自动机。记起DFA A 恰好接受所有以01结尾的0和1组成的串,用正则表达式的方式来描述就是 $L(A) = (0 + 1)^* 01$ 。因此 $L(A)$ 的补就是所有不以01结尾的0和1组成的串。图4-2给出了 $\{0, 1\}^* - L(A)$ 的自动机,它与图2-14基本相同,但是把接受状态变为非接受状态,再把两个非接受状态变为接受状态。□

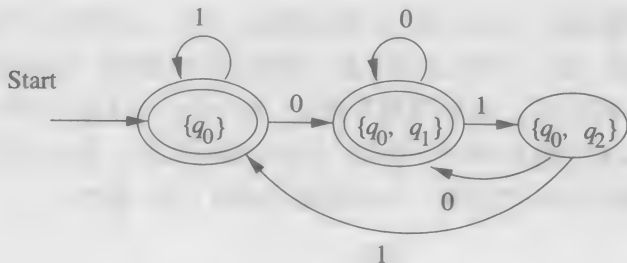


图4-2 接受语言 $(0 + 1)^* 01$ 的补的DFA

例4.7 在本例中,我们将用定理4.5来证明某个特定的语言不是正则的。在例4.2中我们证明了由相同个数的0和1构成的串组成的语言 L_{eq} 不是正则的,该证明直接使用了泵引理。现在考虑由不同个数的0和1构成的串组成的语言 M 。□

很难直接使用泵引理证明 M 不是正则的。直观地,如果我们从某个 M 中的串 w 出发,把它打断为 $w = xyz$,并且把 y 当作“泵”,我们发现 y 本身可能是某个像01似的由相同个数的0和1组成的串。如果这样的话,就不可能存在 k 使得 xy^kz 中有不同个数的0和1,因为 xyz 中的0和1的数目不同,而当我们把 y 当作“泵”时0和1的个数的改变量总是相等的。因此,我们永远无法使用泵引理来得出与 M 是正则的假设相矛盾的结论。

然而, M 确实不是正则的。原因是 $M = \overline{L_{eq}}$ 。因为补的补就是原来的集合,因此得出 $L_{eq} = \overline{\overline{M}}$ 。如果 M 是正则的,则根据定理4.5可知 L_{eq} 也是正则的。但是我们已经知道 L_{eq} 不是正则的,因此我们就用反证法证明了 M 也不是正则的。□

134
135

4.2.1.3 交运算的封闭性

现在让我们来考虑两个正则语言的交。实际上我们只需要做很少的事情,因为这三个布尔运算不是相互无关的。一旦我们有办法来完成补和并,我们就可以用下面的恒等式来获得语言 L 和 M 的交:

$$L \cap M = \overline{\overline{L} \cup \overline{M}} \quad (4-1)$$

一般而言,两个集合的交就是不在这两个集合中的任何一个的补集中的元素的集合。这个事实,也就是等式(4-1)中所说的,是德摩根律之一。另外一条是把其中的交和并互换,即 $L \cup M = \overline{\overline{L} \cap \overline{M}}$ 。

然而,我们也可以直接构造两个正则语言的交的DFA。这个构造方法本质上是并行地运行两个DFA,该方法本身是很有用的。例如,我们可以用它来构造图2-3中的自动机,它可以表示两个参与者(银行和商店)正在做的事情的“乘积”。在下面的定理中我们将会形式化地介绍这种乘积构造法。

定理4.8 如果 L 和 M 都是正则语言,则 $L \cap M$ 也是。

证明 设 L 和 M 分别是自动机 $A_L = (Q_L, \Sigma, \delta_L, q_L, F_L)$ 和 $A_M = (Q_M, \Sigma, \delta_M, q_M, F_M)$ 的语言。注意,我们假定这两个自动机的字母表是相同的,也就是说,如果 L 和 M 的字母表不同则 Σ 是它们的并。乘积构造法实际上不仅能够用于DFA,也能用于NFA,但为了简单起见,我们假设 A_L 和 A_M 都是DFA。

对于 $L \cap M$,我们将要构造一个自动机 A 来同时模拟 A_L 和 A_M 。 A 中的每个状态是一个状态对,其中第一个是 A_L 中的状态,第二个是 A_M 中的状态。接着设计 A 的转移,假设 A 处在状态 (p, q) (其中 p 是 A_L 的状态, q 是 A_M 的状态)。如果 a 是输入符号,我们看 A_L 对于输入 a 做什么动作,比如它转到状态 s 。我们再看 A_M 对于输入 a 做什么动作,比如它转到状态 t 。那么 A 的下一个状态就是 (s, t) 。就像这样, A 同时模拟 A_L 和 A_M 的效果。图4-3简单勾画出了这一思想。

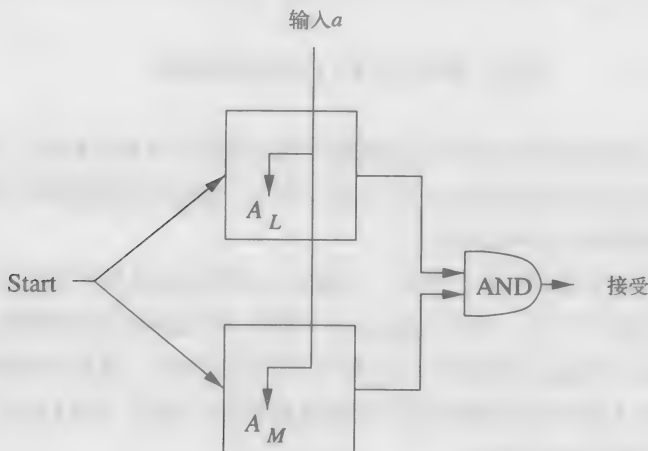


图4-3 一个自动机模拟另外的两个自动机,并且当且仅当它们都接受时接受

剩下的细节部分就很简单了。 A 的初始状态就是由 A_L 和 A_M 的初始状态组成的对。由于我们想要当且仅当两个自动机都接受时接受,所以把所有如下形式的对 (p, q) 选出来作为 A 的接受状态: p 是 A_L 的接受状态, q 是 A_M 的接受状态。形式化地定义如下:

$$A = (Q_L \times Q_M, \Sigma, \delta, (q_L, q_M), F_L \times F_M)$$

其中 $\delta((p, q), a) = (\delta_L(p, a), \delta_M(q, a))$ 。

为了弄清楚为什么 $L(A) = L(A_L) \cap L(A_M)$,首先注意到很容易通过对 $|w|$ 进行归纳来证明 $\hat{\delta}((q_L, q_M), w) = (\hat{\delta}_L(q_L, w), \hat{\delta}_M(q_M, w))$ 。但是 A 接受 w 当且仅当 $\hat{\delta}((q_L, q_M), w)$ 是一对接受状态。也就是说, $\hat{\delta}_L(q_L, w)$ 必须属于 F_L 并且 $\hat{\delta}_M(q_M, w)$ 必须属于 F_M 。换句话说, w 被 A 接受当且仅当它同时被 A_L 和 A_M 接受。因此 A 接受 L 和 M 的交。

例4.9 在图4-4中可以看到两个DFA。图4-4a中的自动机接受所有包含0的串，而图4-4b中的自动机接受所有包含1的串。图4-4c给出了这两个自动机的乘积。它的状态是由图4-4a和图4-4b中的状态组成的对。

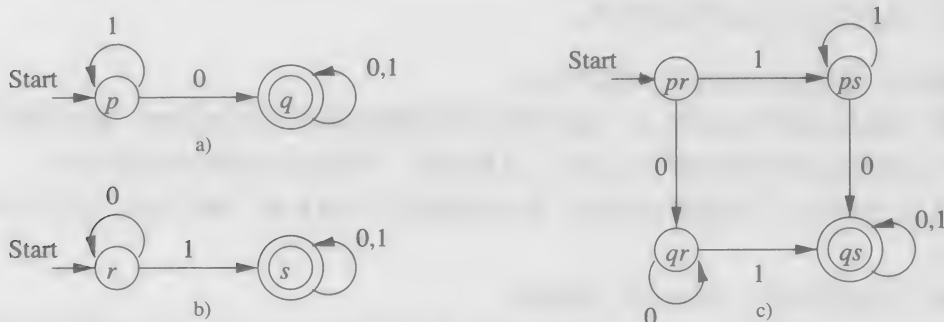


图4-4 乘积构造法

很容易证明该自动机能够接受前两个语言的交：同时含有0和1的串。因为状态 pr 代表初始情况，此时我们还没有看到0或者1。状态 qr 意味着我们只看到了0，而状态 ps 意味着我们只看到了0。接受状态 qs 表示我们已经看到了0和1的情况。□

4.2.1.4 差运算的封闭性

还有第四个经常用于集合的运算，它是与布尔运算有关的运算：集合的差。用在语言中就是 $L - M$ 是 L 和 M 的差，它是所有属于语言 L 但不属于语言 M 的串的集合。正则语言在该运算下仍然封闭，并且该结论的证明可以很容易通过使用前面证明了的定理来完成。

138

定理4.10 如果 L 和 M 是正则语言，则 $L - M$ 也是正则语言。

证明 注意到 $L - M = L \cap \overline{M}$ 。根据定理4.5可知 \overline{M} 是正则的，再根据定理4.8可知 $L \cap \overline{M}$ 是正则的。因此 $L - M$ 也是正则的。□

4.2.2 反转

一个串 $a_1 a_2 \cdots a_n$ 的反转是把该串反过来写，即 $a_n a_{n-1} \cdots a_1$ 。我们用 w^R 表示串 w 的反转。因此 $0010^R = 0100$ ， $\varepsilon^R = \varepsilon$ 。

一个语言 L 的反转记作 L^R ，是指由所有该语言中的串的反转所组成的语言。例如，如果 $L = \{001, 10, 111\}$ ，则 $L^R = \{100, 01, 111\}$ 。

反转是另一个保持正则语言的运算，也就是说，如果 L 是一个正则语言，那么 L^R 也是。有两种简单的证明方法，一种基于自动机，另一种基于正则表达式。我们非形式地给出基于自动机的证明，如果读者有兴趣可以自己给出证明的细节。接着我们用正则表达式形式化地证明这个定理。

给定一个语言 L 也就是给定了某个有穷自动机的 $L(A)$ ，也许该自动机是非确定性的或者有 ε 转移的，我们通过下列方法构造 L^R 的自动机：

1. 把 A 的状态转移图中的所有箭弧反转。

2. 新自动机惟一的接受状态是A的初始状态。

3. 创建一个新的初始状态 p_0 , 同时从该状态出发到所有A的接受状态都建立一个 ϵ 转移。

这样所得的结果是一个“反转过来”模拟A的自动机, 并且它接受一个串 w 当且仅当A接受 w^R 。现在, 我们形式化地证明反转定理。

定理4.11 如果 L 是正则语言, 则 L^R 也是。

证明 设 L 由正则表达式 E 定义。该定理的证明过程是对 E 的大小进行归纳。我们将会证明存在另一个正则表达式 E^R 使得 $L(E^R) = (L(E))^R$, 换句话说, E^R 的语言正是 E 的语言的反转。

基础: 如果 E 是 ϵ 、 \emptyset 或者某个符号 a , 则 E^R 和 E 相同。也就是说, 我们有 $\{\epsilon\}^R = \{\epsilon\}$, $\emptyset^R = \emptyset$, $\{a\}^R = \{a\}$ 。

归纳: 根据 E 的形式, 共分以下三种情况:

1. $E = E_1 + E_2$ 。则 $E^R = E_1^R + E_2^R$, 理由是两个语言的并的反转可以通过分别计算这两个语言的反转再把所得的语言取并来得到。
2. $E = E_1 E_2$ 。则 $E^R = E_2^R E_1^R$, 注意我们在分别取这两个语言的反转的同时交换了这两个语言的顺序。例如, 如果 $L(E_1) = \{01, 111\}$ 并且 $L(E_2) = \{00, 10\}$, 则 $L(E_1 E_2) = \{0100, 0110, 11100, 11110\}$, 该语言的反转是

$$\{0010, 0110, 00111, 01111\}$$

如果我们将两个语言 $L(E_2)$ 和 $L(E_1)$ 的反转按该顺序连接起来, 就会得到

$$\{00, 01\}\{10, 111\} = \{0010, 00111, 0110, 01111\}$$

恰好就是语言 $(L(E_1 E_2))^R$ 。一般而言, 如果 $L(E)$ 中的一个串 w 是 $L(E_1)$ 中的串 w_1 和 $L(E_2)$ 中的串 w_2 的连接, 则 $w^R = w_2^R w_1^R$ 。

3. $E = E_1^*$ 。则 $E^R = (E_1^R)^*$ 。理由是任何 $L(E_1)$ 中的串 w 都可以写作 $w_1 w_2 \cdots w_n$, 其中每个 w_i 都属于 $L(E_1)$ 。但是

$$w^R = w_n^R w_{n-1}^R \cdots w_1^R$$

其中每个 w_i^R 都属于 $L(E_1^R)$, 因此 w^R 也属于 $(E_1^R)^*$ 。反过来就是, 任何 $L((E_1^R)^*)$ 中的串都是 $w_1 w_2 \cdots w_n$ 的形式, 其中每个 w_i 是 $L(E_1)$ 中的某个串的反转。而因此该串的反转 $w_n^R \cdots w_1^R$ 就是 $L(E_1^*)$ 中的串, 也就是 $L(E)$ 中的串。至此我们已经证明了一个串属于 $L(E)$ 当且仅当它的反转属于 $L((E_1^R)^*)$ 。□

例4.12 设 L 是由正则表达式 $(0+1)0^*$ 定义的语言。则根据连接规则可知 L^R 是 $(0^R)^R(0+1)^R$ 的语言, 如果我们对这两部分分别使用封闭性规则和并规则, 然后再使用基础规则, 也就是0和1的反转就是它们本身, 最后我们可以得到 L^R 的正则表达式为 $0^*(0+1)$ 。□

4.2.3 同态

串同态是串的函数, 它对于每个符号用一个特别的串来替换。

例4.13 由 $h(0) = ab$ 和 $h(1) = \epsilon$ 定义的函数 h 是一个同态。给定任何由0和1组成的串, 它用 ab

替换所有的0并把所有的1用空串替换。例如, h 作用到串0011上的结果是 $abab$ 。 □

形式化的定义是: 如果 h 是字母表 Σ 上的一个同态, 且 $w = a_1a_2 \cdots a_n$ 是由 Σ 中的符号组成的串, 则 $h(w) = h(a_1)h(a_2) \cdots h(a_n)$ 。也就是说, 我们对于 w 中的每个符号分别用 h 来作用, 然后再把结果按顺序连接起来。例如, 如果 h 是例4.13中的同态, 且 $w = 0011$, 则 $h(w) = h(0)h(0)h(1)h(1) = (ab)(ab)(\epsilon)(\epsilon) = abab$, 和我们在例子中给出的结果一样。

140

更进一步地说, 我们可以对一个语言应用同态: 只要分别对它的每一个串使用同态即可。也就是说, 如果 L 是字母表 Σ 上的语言, 且 h 是字母表 Σ 上的一个同态, 则 $h(L) = \{h(w) \mid w \text{ 属于 } L\}$ 。例如, 如果 L 是由正则表达式 10^*1 的语言, 即任何个数的0两端用1围住所得的串, 则 $h(L)$ 是语言 $(ab)^*$ 。原因是例4.3中的 h 把1全都变成了 ϵ , 也就是全部去掉了, 而把0都变成了 ab 。当把同态直接用在正则表达式上时, 可以用同样的思想来证明正则语言在同态下是封闭的。

定理4.14 如果 L 是字母表 Σ 上的正则语言, h 是字母表 Σ 上的一个同态, 则 $h(L)$ 也是正则的。

证明 设 $L = L(R)$, 其中 R 是正则表达式。一般地, 如果 E 是正则表达式, 且 E 中有字母表 Σ 中的符号, 则用 $h(E)$ 来表示把每一个 Σ 中符号 a 用 $h(a)$ 来代替后所得到的表达式。我们将要证明 $h(R)$ 定义的语言是 $h(L)$ 。

证明很简单, 只要用结构归纳法来证明: 只要我们取出 R 的一个子表达式 E , 并且对它应用 h 得到 $h(E)$, 那么 $h(E)$ 的语言就和我们对于语言 $L(E)$ 应用 h 所得的语言相同。形式化地就是 $L(h(E)) = h(L(E))$ 。

基础: 如果 E 是 ϵ 或者 \emptyset , 则 $h(E)$ 与 E 相同, 原因是 h 对串 ϵ 或者语言 \emptyset 不起作用。因此 $L(h(E)) = L(E)$ 。然而, 如果 E 是 \emptyset 或者 ϵ , 那么相应的 $L(E)$ 中或者没有串, 或者只有空串, 因此, 在这两种情况下均有 $h(L(E)) = L(E)$, 我们得出结论 $L(h(E)) = L(E) = h(L(E))$ 。

另外一种基础的情况是 $E = a$, 其中 a 是 Σ 中的一个符号。此时, $L(E) = \{a\}$, 所以 $h(L(E)) = \{h(a)\}$ 。同样, $h(E)$ 也正是符号串 $h(a)$ 表示的正则表达式, 因此 $L(h(E))$ 也就是 $\{h(a)\}$, 所以可以得出结论 $L(h(E)) = h(L(E))$ 。

归纳: 一共有三种情况, 每种都很简单。我们只证明并的情况, 也就是 $E = F + G$ 。我们对正则表达式应用同态的方法保证了 $h(E) = h(F + G) = h(F) + h(G)$ 。由正则表达式中加号“+”的含义的定义我们知道 $L(E) = L(F) \cup L(G)$, 并且

$$L(h(E)) = L(h(F) + h(G)) = L(h(F)) \cup L(h(G)) \quad (4-2)$$

最后, 由于当把 h 作用于一个语言上时实际上就是把它作用单独到这个语言中的每一个串, 我们得到

$$h(L(E)) = h(L(F) \cup L(G)) = h(L(F)) \cup h(L(G)) \quad (4-3)$$

现在我们可以利用归纳假设来得出结论 $L(h(F)) = h(L(F))$ 以及 $L(h(G)) = h(L(G))$ 。因此, 式(4-2)中最后的那个表达式和式(4-3)中最后的那个表达式是相等的, 因此得出它们的第一项也是相等的, 即 $L(h(E)) = h(L(E))$ 。

141

我们就不证明当表达式 E 是表达式的连接或者封闭性的情况了, 这些证明的思想与上面的情况类似。结论是 $L(h(R))$ 就是 $h(L(R))$, 也就是说, 对定义一个语言 L 的正则表达式应用同态 h 所得到的正则表达式恰好定义了语言 $h(L)$ 。 □

4.2.4 逆同态

同态也可以被“反过来”使用，并且在这种情况下仍然保持它是正则语言。也就是说，设 h 是某个字母表 Σ 到另一个字母表（也可能是同一个） T^Θ 上的串的同态。设 L 是字母表 T 上的语言。那么 $h^{-1}(L)$ （读作 L 的 h 逆）是所有满足如下条件的 Σ^* 中的串 w 的集合： $h(w)$ 属于 L 。图4-5a给出了对一个语言 L 应用同态的效果，而图4-5b则给出了逆同态的效果。

例4.15 设 L 是正则表达式 $(00 + 11)^*$ 的语言，也就是说， L 是由所有包含0和1且0都是成对出现的串所构成的语言。比如，0010011和10000111都属于 L ，而000和10100则都不属于 L 。

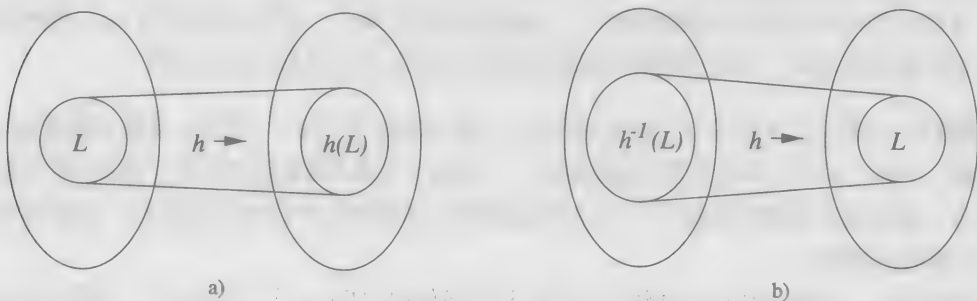


图4-5 正向和反向使用的同态

设 h 是由 $h(a) = 01$ 和 $h(b) = 10$ 定义的同态。下面将要证明 $h^{-1}(L)$ 是正则表达式 $(ba)^*$ 的语言，即所有由重复的 ba 对所构成的串。我们只需证明 $h(w)$ 属于 L 当且仅当 w 是 $baba \cdots ba$ 的形式。

（当）假设 w 是 n 个重复的 ba ，其中 $n \geq 0$ 。注意到 $h(ba) = 1001$ ，所以 $h(w)$ 是 n 个1001的重复。由于1001是由两个1和一对0构成的，因此知道1001属于 L ，并且把1001重复任意多次以后仍然是由1和00段构成的，因此仍然属于 L 。所以得到 $h(w)$ 属于 L 。

（仅当）现在，必须假设 $h(w)$ 属于 L ，然后证明 w 是 $baba \cdots ba$ 的形式。如果一个串不是这种形式，那么这个串共有四种可能的情况，下面将会证明如果这四种情况中的任何一种成立则 $h(w)$ 不属于 L 。也就是说，证明了我们证明的命题的逆否命题。

1. 如果 w 以 a 开头，则 $h(w)$ 以01开头，因此有一个单独的0，因而不属于 L 。
2. 如果 w 以 b 结束，则 $h(w)$ 以10结束，因此 $h(w)$ 中有一个单独的0，因而不属于 L 。
3. 如果 w 有两个连续的 a ，则 $h(w)$ 有子串0101，再一次得到单独的0。
4. 类似地，如果 w 有两个连续的 b ，则 $h(w)$ 有子串1010，其中也有单独的0。

因此，只要上述四种情况中的一种成立， $h(w)$ 就不属于 L 。然而，除非上面四种情况中至少一种成立，否则 w 一定是 $baba \cdots ba$ 的形式。原因是，假设(1)到(4)都不成立，则(1)说明 w 一定以 b 开头，而(2)说明 w 一定以 b 结尾。(3)和(4)告诉我们在 w 中 a 和 b 一定交替出现。因此，从(1)到(4)的逻辑“或”就是命题“ w 不是 $baba \cdots ba$ 的形式”的等价命题。我们已经证明了(1)到(4)的“或”蕴涵着 $h(w)$ 不属于 L ，而这个命题就我们所需要的“如果 $h(w)$ 属于 L ，则 w 是 $baba \cdots ba$ 的形式”的逆否命题。□

⊙ 这个 T 应该被看成是希腊字母 τ 的大写，也就是 Σ 后面的那个希腊字母。

下面我们将证明正则语言的逆同态仍然是正则的，并且示范如何使用这个定理。

定理4.16 如果 h 是字母表 Σ 到字母表 T 的同态，且 L 是字母表 T 上的正则语言，那么 $h^{-1}(L)$ 也是正则语言。

证明 首先从 L 的一个DFA A 出发。我们从 A 和 h 构造一个 $h^{-1}(L)$ 的DFA，如图4-6所示。这个DFA使用 A 的状态，但是在决定转移到哪个下一状态之前把输入符号按照 h 对应地转移一下。

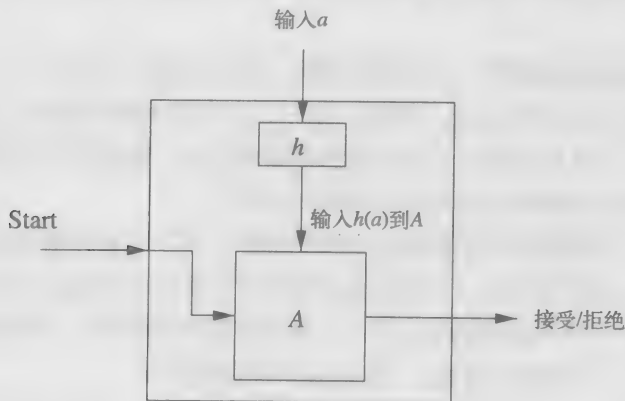


图4-6 $h^{-1}(L)$ 的DFA在其输入上应用 h ，然后模拟 L 的DFA

形式化地，设 L 是 $L(A)$ ，其中DFA $A = (Q, T, \delta, q_0, F)$ 。定义一个DFA

$$B = (Q, \Sigma, \gamma, q_0, F)$$

143

其中转移函数 γ 由规则 $\gamma(q, a) = \hat{\delta}(q, h(a))$ 构造。也就是说， B 对于输入 a 的转移就是 A 对于符号序列 $h(a)$ 的一系列转移的结果。记得 $h(a)$ 可能是 ϵ 、一个符号或者很多符号，但是在这些情况下 $\hat{\delta}$ 都是有适当的定义的。

很容易通过对 $|w|$ 进行归纳来证明 $\hat{\gamma}(q_0, w) = \hat{\delta}(q_0, h(w))$ 。因为 A 和 B 的接受状态相同，所以 B 接受 w 当且仅当 A 接受 $h(w)$ 。换句话说， B 恰好接受那些 $h^{-1}(L)$ 中的串 w 。□

例4.17 在本例中我们将要使用逆同态和正则集的一些其他的封闭性来证明一个有穷自动机的特殊性质。假设我们需要一个DFA在接受输入时要经过每个状态至少一次。更精确地说，设 $A = (Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$ 是一个DFA，而我们所关心的是所有满足如下条件的 Σ^* 中的串 w 所组成的语言 L ： $\hat{\delta}(q_0, w)$ 属于 F ，并且对于任何 Q 中的状态 q ，存在 w 的某个前缀 x_q 使得 $\hat{\delta}(q_0, x_q) = q$ 。这样的 L 是正则的吗？我们可以证明它是，但构造过程比较复杂。

首先，从语言 M 出发（就是 $L(A)$ ），也就是 A 以通常方式（不考虑在处理输入串的过程中所经过的状态）接受的串的集合。注意到 $L \subseteq M$ ，原因是 L 的定义其实是在 $L(A)$ 中的串上又附加了条件。证明 L 是正则的首先通过使用一个逆同态来有效地把 A 中的状态转变为输入符号。更精确地说，我们来定义一个新的字母表 T ，它由所有看成如下形式的三元组 $[paq]$ 符号组成，其中：

1. p 和 q 都是 Q 中的状态。
2. a 是 Σ 中的符号。
3. $\delta(p, a) = q$ 。

144

也就是说，我们把 T 中的符号看作代表自动机 A 中的转移。了解 $[paq]$ 是我们用来表示单个符号（而不是三个符号的连接）的这一点很重要。我们也可以用单个字母来给它命名，但是如果这样它和 p, q 以及 a 的关系就很难表达了。

现在，对所有的 p, a 和 q 定义同态 $h([paq]) = a$ 。也就是说， h 把 T 中的每个符号的状态部分都去掉，而只剩下一个 Σ 中的符号的部分。证明 L 是正则语言的第一步是构造语言 $L_1 = h^{-1}(M)$ 。由于 M 是正则的，所以根据定理4.16知 L_1 也是正则的。 L_1 的串就是在 M 的串中对每个符号加上一对状态来代表一个转移。

用图4-4a中两状态自动机来做一个简单的示例，此时字母表 Σ 是 $\{0, 1\}$ ，而字母表 T 由四个符号组成： $[p0q], [q0q], [p1p]$ 和 $[q1q]$ 。例如，有一个从状态 p 到状态 q 输入为0时的转移，因此 $[p0q]$ 是 T 中的一个符号。由于101是一个该自动机所接受的串，所以把 h^{-1} 应用到该串将得到 $2^3 = 8$ 个串，例如 $[p1p][p0q][q1q]$ 和 $[q1q][q0q][p1p]$ 是其中的两个。

我们将从 L_1 经过一系列保持正则语言的运算来构造 L 。第一个目标是去掉 L_1 中不能正确处理状态的串。也就是说，我们可以把一个符号 $[paq]$ 看作自动机位于状态 p ，读入输入 a ，然后因此进入状态 q 。这样的符号的序列必须满足以下三个条件才能被看作 A 的一个接受计算：

- 1. 第一个符号的第一个状态必须是 q_0 ，也就是 A 的初始状态。
- 2. 每个转移必须从上一个转移结束的地方出发，也就是说，一个符号的第一个状态必须和前一个符号的第二个状态相同。
- 3. 最后一个符号的第二个状态必须属于 F 。事实上这个条件可以由(1)和(2)得到，因为我们已经知道 L_1 中的每个串都是从一个被 A 接受的串得来的。

图4-7 给出了构造 L 的设计方案。

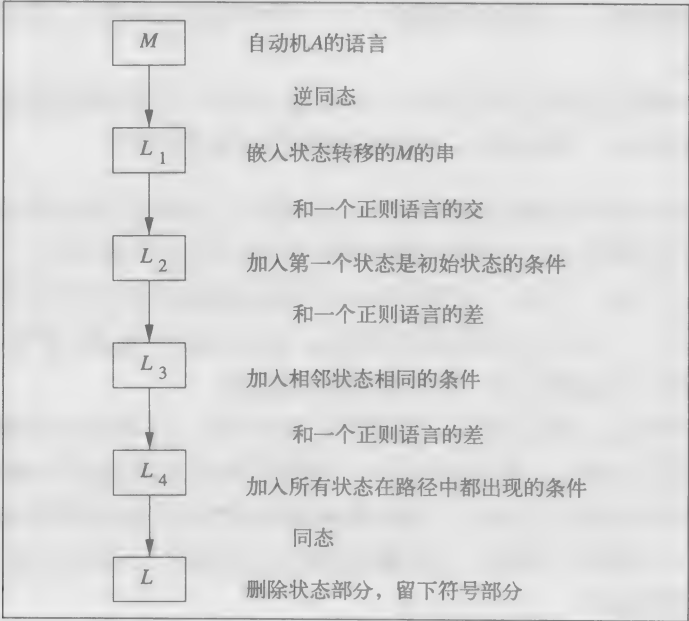


图4-7 通过使用保留语言正则性的运算来从语言 M 构造语言 L

我们达到条件(1)的方法是：使 L_1 和所有开头符号为 $[q_0aq]$ 的串的集合求交，其中 a 是某个符

号, q 是某个状态。也就是说, 设 E_1 是表达式 $[q_0 a_1 q_1] + [q_0 a_2 q_2] + \dots$, 其中 a_i, q_i 的范围是所有 $\Sigma \times Q$ 中满足 $\delta(q_0, a_i) = q_i$ 的对。然后设 $L_2 = L_1 \cap L(E_1 T^*)$ 。由于 $E_1 T^*$ 是表示所有 T^* 中以初始状态开头的串的正则表达式 (把正则表达式中的 T 看作所有它的符号的和), L_2 是所有对语言 M 应用 h^{-1} 形成的串中第一个符号的第一个部分是初始符号的那些串, 也就是说它满足条件(1)。

为了达到条件(2), 很容易使用差运算从 L_2 中去掉那些不满足它的串。设 E_2 是由所有不匹配的符号对的连接的和 (并) 构成的正则表达式, 也就是所有 $[paq][rbs]$ 形式的对, 其中 $q \neq r$ 。则 $T^* E_2 T^*$ 就是表示所有不满足条件(2)的串的正则表达式。

现在我们可以定义 $L_3 = L_2 - L(T^* E_2 T^*)$ 。 L_3 的串满足条件(1), 原因是 L_2 中的串一定以初始符号开头。它们也满足条件(2), 因为减去 $L(T^* E_2 T^*)$ 就等于去掉了所有不满足该条件的串。最后, 它们满足条件(3), 也就是最后状态是接受状态, 原因是开始时我们只使用了 M 中的串, 而这些串都是被 A 所接受的。最后的结果是 L_3 由所有 M 中满足如下条件的串构成: 它们中的每个符号中嵌入的状态表示了一个接受计算。注意 L_3 是正则的, 原因是它是从正则语言 M 出发, 经过使用逆同态、交和集合差运算得到的结果, 而这些运算在应用于正则语言时所得到的结果仍然是正则语言。

我们的目的是只接受那些在它们的接受计算过程中经过了所有状态的 M 中的串。我们可以通过再使用一次集合差运算来满足这个条件。也就是说, 对于每个状态 q , 设 E_q 是由 T 的所有第一个和最后一个状态里都不是 q 的符号的和构成的正则表达式。如果从 L_3 中减去 $L(E_q^*)$, 那么所得到的那些串都是表示 A 的一个接受计算, 且该接受计算的过程中至少经过状态 q 一次。如果对于 Q 中的每个状态 q , 都从 L_3 中减去 $L(E_q^*)$, 那么得到的就都是 A 的经过所有状态的接受计算。把该语言记作 L_4 , 根据定理 4.10 可知 L_4 也是正则的。

最后一步是从 L_4 构造 L , 也就是要去掉所有的状态部分, 即 $L = h(L_4)$ 。现在, L 就是所有满足如下条件的 Σ^* 中的串的集合了: 它被 A 所接受, 并且在接受过程中经过 A 的每个状态至少一次。因为正则语言在同态运算下是封闭的, 因此我们知道 L 也是正则语言。 \square

4.2.5 习题

习题 4.2.1 设 h 是从字母表 $\{0, 1, 2\}$ 到字母表 $\{a, b\}$ 的同态, h 的定义为: $h(0) = a$; $h(1) = ab$; $h(2) = ba$ 。

* a) $h(0120)$ 是什么?

b) $h(21120)$ 是什么?

* c) 如果 L 是语言 $L(01^*2)$, 则 $h(L)$ 是什么?

d) 如果 L 是语言 $L(0 + 12)$, 则 $h(L)$ 是什么?

* e) 设 L 是语言 $\{ababa\}$, 也就是只包含一个串 $ababa$ 的语言, 则 $h^{-1}(L)$ 是什么?

! f) 如果 L 是语言 $L(a(ba)^*)$, 则 $h^{-1}(L)$ 是什么?

*! **习题 4.2.2** 如果 L 是一个语言, a 是一个符号, 则 L/a (称作 L 和 a 的商) 是所有满足如下条件的串 w 的集合: wa 属于 L 。例如, 如果 $L = \{a, aab, baa\}$, 则 $L/a = \{\varepsilon, ba\}$, 证明: 如果 L 是正则的, 那么 L/a 也是。提示: 从 L 的 DFA 出发, 考虑接受状态的集合。

! **习题 4.2.3** 如果 L 是一个语言, a 是一个符号, 则 $a \setminus L$ 是所有满足如下条件的串 w 的集合: aw

145

146

属于 L 。例如, 如果 $L = \{a, aab, baa\}$, 则 $a \setminus L = \{\varepsilon, ab\}$, 证明: 如果 L 是正则的, 那么 $a \setminus L$ 也是。提示: 记得正则语言在反转运算是封闭的, 又由习题4.2.2知正则语言在商运算是封闭的。

! 习题4.2.4 下面的哪个恒等式为真?

a) $(L/a)a = L$ (左边表示语言 L/a 和 $\{a\}$ 的连接)。

b) $a(a \setminus L) = L$ (同样, 这次左边表示 $\{a\}$ 和 $a \setminus L$ 的连接)。

c) $(La)/a = L$ 。

d) $a \setminus (aL) = L$ 。

147

习题4.2.5 习题4.2.3中的运算有时也被看作“导数”, 此时 $a \setminus L$ 也记做 $\frac{dL}{da}$ 。这些应用于正则表达式的导数在某种意义上和应用算术表达式的普通的导数很相似。因而, 如果 R 是一个正则表达式, 且 $L = L(R)$, 那么我们就用 $\frac{dR}{da}$ 来表示和 $\frac{dL}{da}$ 同样的意义。

a) 证明: $\frac{d(R+S)}{da} = \frac{dR}{da} + \frac{dS}{da}$ 。

*! b) 给出求 RS 的“导数”的规则。提示: 需要考虑两种情况: $L(R)$ 包含 ε 和 $L(R)$ 不包含 ε 。这条规则和普通的导数的“乘积法则”并不完全相同, 但很类似。

! c) 给出求封闭性的“导数”的规则, 即 $\frac{d(R^*)}{da}$ 。

d) 用规则(a)到(c)来求出关于0和1的“导数”。

* e) 给出满足 $\frac{dL}{d0} = \emptyset$ 的语言 L 的特点。

*! f) 给出满足 $\frac{dL}{d0} = L$ 的语言 L 的特点。

! 习题4.2.6 证明正则语言对于以下运算封闭:

a) $\min(L) = \{w \mid w \text{ 属于 } L, \text{ 但是 } w \text{ 的真前缀都不属于 } L\}$ 。

b) $\max(L) = \{w \mid w \text{ 属于 } L, \text{ 但是不存在串 } x \text{ 满足: } x \neq \varepsilon \text{ 且 } wx \text{ 属于 } L\}$ 。

c) $\text{init}(L) = \{w \mid \text{对于某个串 } x, wx \text{ 属于 } L\}$ 。

提示: 类似于习题4.2.2, 很容易从 L 的一个DFA出发来构造一个需要的语言。

! 习题4.2.7 如果 $w = a_1a_2 \cdots a_n$ 和 $x = b_1b_2 \cdots b_n$ 是同样长度的串, 定义 $\text{alt}(w, x)$ 是把 w 和 x 交叉起来且以 w 开头所得到的串, 即 $a_1b_1a_2b_2 \cdots a_nb_n$ 。如果 L 和 M 是语言, 定义 $\text{alt}(L, M)$ 是所有形式为 $\text{alt}(w, x)$ 的串的集合, 其中 w 是 L 中的任意串, 而 x 是 M 中与 w 等长的任意串。证明: 如果 L 和 M 都是正则的, 那么 $\text{alt}(L, M)$ 也是。

*!! 习题4.2.8 设 L 是一个语言, 定义 $\text{half}(L)$ 是所有 L 中串的前一半构成的集合, 即 $\{w \mid \text{对于某个满足 } |x| = |w| \text{ 的 } x, wx \text{ 属于 } L\}$ 。例如, 如果 $L = \{\varepsilon, 0010, 011, 010110\}$, 则 $\text{half}(L) = \{\varepsilon, 00, 010\}$ 。注意, 长度为奇数的串对于 $\text{half}(L)$ 没有贡献。证明: 如果 L 是正则的, 那么 $\text{half}(L)$ 也是。

!! 习题4.2.9 我们把习题4.2.8推广到能够决定取走串中多大部分的一系列函数。如果 f 是一个整数函数, 定义 $f(L)$ 为 $\{w \mid \text{对某个满足 } |x| = f(|w|) \text{ 的 } x, wx \text{ 属于 } L\}$ 。例如, 和运算 half 对应的 f 是恒等函数 $f(n) = n$, 因为 $\text{half}(L)$ 的定义中有 $|x| = |w|$ 。证明: 如果 L 是正则的, 那么对于以下的 f , $f(L)$ 也是正则的:

148

- a) $f(n) = 2n$ (也就是取走串的前三分之一)。
 b) $f(n) = n^2$ (也就是取走的长度是没取走部分长度的平方根)。
 c) $f(n) = 2^n$ (也就是取走的长度是剩下长度的对数)。

!! 习题4.2.10 设 L 是任何语言, 不必正则, 它的字母表是 $\{0\}$, 即 L 的串都只由0构成。证明: L^* 是正则的。提示:乍一看, 该定理很荒谬。然而, 由一个例子可以看出来为什么它是正确的。考虑语言 $L = \{0^i \mid i \text{ 是素数}\}$, 我们已经由例4.3知道它不是正则的。串00和000属于 L , 因为2和3都是素数。因此, 如果 $j \geq 2$, 我们可以证明 0^j 属于 L^* : 如果 j 是偶数, 那么用 $j/2$ 个00; 如果 j 是奇数, 那么用一个000和 $(j-3)/2$ 个00。因此 $L^* = \varepsilon + 000^*$ 。

!! 习题4.2.11 证明正则语言在下面的运算下封闭: $\text{cycle}(L) = \{w \mid \text{可以把} w \text{ 写作} w = xy, \text{ 并且满足} yx \text{ 属于} L\}$ 。例如, 如果 $L = \{01, 011\}$, 则 $\text{cycle}(L) = \{01, 10, 011, 110, 101\}$ 。提示: 从 L 的一个DFA出发构造一个 $\text{cycle}(L)$ 的 ε -NFA。

!! 习题4.2.12 设 $w_1 = a_0 a_0 a_1$, 对于所有的 $i > 1$, $w_i = w_{i-1} w_{i-1} a_i$ 。例如 $w_3 = a_0 a_0 a_1 a_0 a_0 a_1 a_2 a_0 a_0 a_1 a_0 a_0 a_1 a_2 a_3$ 。语言 $L_n = \{w_n\}$ (也就是只包含一个串 w_n 的语言) 的最短正则表达式是串 w_n 本身, 并且这个表达式的长度是 $2^{n+1} - 1$ 。然而, 如果允许交运算符, 我们可以写一个长度为 $O(n^2)$ 的 L_n 的表达式。找到这样的表达式。提示: 找到 n 个语言, 每个的长度都是 $O(n)$, 它们的交是 L_n 。

! 习题4.2.13 我们可以用封闭性来帮助证明一些语言不是正则的。从下面的语言不是正则的出发,

$$L_{0n1n} = \{0^n 1^n \mid n \geq 0\}$$

通过已知对 L_{0n1n} 保持正则性的运算来变换的方法, 证明下列语言都不是正则的:

- * a) $\{0^i 1^j \mid i \neq j\}$ 。
 b) $\{0^n 1^m 2^{n-m} \mid n \geq m \geq 0\}$ 。

习题4.2.14 在定理4.8中, 我们通过用两个DFA来构造另外一个DFA的方法来描述“乘积构造”, 其中被构造的DFA的语言是前两个的语言的交。

149

- a) 给出对NFA (没有 ε 转移) 采用乘积构造法的方法。
 ! b) 给出对 ε -NFA采用乘积构造法的方法。
 * c) 修改乘积构造法, 使之所得到的DFA接受的是给定的两个DFA的语言的差。
 d) 修改乘积构造法, 使之所得到的DFA接受的是给定的两个DFA的语言的并。

习题4.2.15 在定理4.8的证明过程中, 我们说可以通过对 w 的长度进行归纳来证明:

$$\hat{\delta}((q_L, q_M), w) = (\hat{\delta}_L(q_L, w), \hat{\delta}_M(q_M, w))$$

完成这个归纳证明。

习题4.2.16 完成定理4.14的证明, 考虑当表达式 E 是两个子表达式的连接或另一个表达式的封闭性的情况。

习题4.2.17 在定理4.16中, 我们省略了通过对 w 的长度进行归纳来证明 $\hat{\gamma}(q_0, w) = \hat{\delta}(q_0, h(w))$ 的过程, 给出该证明过程。

4.3 正则语言的判定性质

本节考虑如何回答关于正则语言的重要问题。首先必须考虑一下，询问一个关于语言的问题，这到底意味着什么。典型的语言是无穷的，所以不能给出语言的串，并且询问要求检查串的无穷集合的问题。恰当的做法是通过给出本书已经开发的语言的有穷表示之一来给出语言：DFA、NFA、 ϵ -NFA或正则表达式。

当然，这样描述的语言将是正则的，事实上，根本就没有办法来完全表示任意语言。在后面几章里将要看到表示比正则语言更多语言的有穷方法，所以能考虑关于在这些更一般类中语言的问题。但是，对于所询问的许多问题，只有对正则语言类才存在算法。当使用更“有表达力的”记号（即能用来表示更大的语言集合的记号）而不是已经为正则语言开发的表示来提出问题时，同样的问题就成为“不可判定的”（没有回答它们的算法）。

从回顾把同一语言的一种表示转化成另一种表示的方法开始关于正则语言的问题的算法研究。具体地说，希望观察执行这些转化的算法的时间复杂度。然后考虑关于语言的一些基本问题：

150

1. 所描述语言是否为空？
2. 具体的串 w 是否属于所描述语言？
3. 语言的两种描述是否实际上描述同一语言？这个问题通常被称为语言的“等价性”。

4.3.1 在各种表示之间转化

已知正则语言四种表示中任意一种都能转化成另外三种表示的任意一种。图3-1给出从任意表示转化到其余任意表示的路线。虽然对于任意转化都存在着算法，但有时候我们感兴趣的不仅是进行转化的可能性，还有转化所花费的时间量。具体地说，在花费（作为输入规模的函数）指数时间因而只能对相对小的实例执行的算法与花费输入规模成线性、二次或某个低次多项式时间的算法之间做出区分，这是很重要的。在预期能对问题的大实例来执行的意义下，后面这类算法是“现实的”。我们将考虑所讨论的每种转化的时间复杂度。

4.3.1.1 把NFA转化为DFA

当从NFA或 ϵ -NFA开始并转化成DFA时，时间可能是NFA状态数的指数。首先，计算 n 个状态的 ϵ 封闭性要花费 $O(n^3)$ 时间。必须从 n 种状态中每一个沿着所有标记 ϵ 的箭弧搜索。如果存在 n 种状态，则不可能超过 n^2 条箭弧。明智的簿记和设计良好的数据结构将确保能在 $O(n^2)$ 时间里从每个状态中搜索。事实上，能用Warshall（沃舍尔）算法这样的封闭性算法来立刻计算整个 ϵ 封闭性。^①

一旦计算出 ϵ 封闭性，就能用子集构造来计算等价的DFA。主要的开销原则上是DFA的状态数，这可能是 2^n 。通过查询 ϵ 封闭性信息和每个输入符号的NFA转移表，就能在 $O(n^3)$ 时间里对每种状态都计算出转移。也就是说，假设希望为DFA计算 $\delta(\{q_1, q_2, \dots, q_k\}, a)$ 。从每个 q_i 沿 ϵ 标记路线可能有多达 n 个状态是可达的，这些状态中每个可能有至多 n 个箭弧标记为 a 。通过建立以状态

① 对于传递封闭性算法的讨论，参阅A. V. Aho, J. E. Hopcroft, and J. D. Ullman, *Data Structures and Algorithms*, Addison-Wesley, 1984。

为下标的数组,就能在与 n^2 成比例的时间里计算每个至多有 n 个状态的至多 n 个集合的并。

以这种方式,就能对每个 q_i 计算出从 q_i 沿着带标记 a (可能包括 ϵ) 的路径可达的状态集合。因为 $k \leq n$,至多存在 n 个状态要处理。我们对每个状态在 $O(n^2)$ 时间里计算出可达状态。因此,计算可达状态所花费总时间是 $O(n^3)$ 。可达状态集合的并只需要 $O(n^2)$ 额外时间,结论是一个DFA转移的计算要花费 $O(n^3)$ 时间。

151

注意,假设输入符号数是常数且不依赖 n 。因此,在对运行时间的这个估计和其他估计中,不考虑把输入符号数作为因子。输入字母表的规模只影响“大 O ”记号后面隐藏的常数因子,而不影响任何其他东西。

本节结论是:包括NFA有 ϵ 转移的情况在内,NFA到DFA转化的运行时间是 $O(n^3 2^n)$ 。当然,实际上产生的状态数通常都远远小于 2^n ,经常只有 n 个状态。可以把运行时间的界叙述为 $O(n^3 s)$,其中 s 是DFA实际具有的状态数。

4.3.1.2 DFA到NFA的转化

这个转化是简单的,在 n 状态DFA上花费 $O(n)$ 时间。所有要做的就是修改DFA的转移表。方法是:给状态加上集合括号,如果输出是 ϵ -NFA,则加入 ϵ 列。因为认为输入符号数(即转移表宽度)是常数,所以复制和处理表要花费 $O(n)$ 时间。

4.3.1.3 自动机到正则表达式的转化

如果检查3.2.1节的构造,会注意到在 n 轮的每轮中(n 是DFA状态数),能让所构造正则表达式的规模变为四倍,因为每个正则表达式是从前一轮四个表达式建立的。因此,单是写下 n^3 个表达式就能花费 $O(n^3 4^n)$ 时间。3.2.2节的改进构造缩减了常数因子,但不影响问题的最坏情况指数性。

如果输入是NFA或甚至 ϵ -NFA,则同样的构造在同样的运行时间里起作用,但本书不证明这些事实。不过,重要的是对NFA使用这些构造。如果首先把NFA转化成DFA,然后把DFA转化成正则表达式,则可能花费 $O(8^n 4^{2^n})$ 时间,这是双重指数的。

4.3.1.4 正则表达式到自动机的转化

正则表达式到 ϵ -NFA的转化花费线性时间。需要有效地对表达式做语法分析,使用在长度为 n 的正则表达式上只花费 $O(n)$ 时间的方法^①。所得结果是表达式树,其中正则表达式每个符号对应着一个顶点(括号不必出现在树中,括号只引导对表达式的语法分析)。

152

一旦有了正则表达式的表达式树,就能逐步从下到上整理这棵树,建立每个顶点的 ϵ -NFA。在3.2.3节所见的正则表达式转化的构造规则从不对表达式树的任何顶点添加超过2个状态和4个箭弧。因此,所得到的 ϵ -NFA的状态数和箭弧数都是 $O(n)$ 。而且,在语法分析树的每个顶点上产生这些元素的工作量都是常数,只要处理每个子树的函数返回指向自动机的初始状态和接受状态的指针。

结论是从正则表达式到 ϵ -NFA的构造花费表达式规模的线性时间。我们能在 $O(n^3)$ 时间里从 n 状态 ϵ -NFA中消除 ϵ 转移来得到普通NFA而不增加状态数。但继续下去到DFA却可能花费指

① 在A. V. Aho, R. Sethi, and J. D. Ullman, *Compiler Design: Principles, Tools, and Techniques*, Addison-Wesley, 1986 (中文版《编译原理》于2003年8月已由机械工业出版社出版——编者注)中讨论了能在 $O(n)$ 时间里完成这个任务的语法分析技术。

数时间。

4.3.2 测试正则语言的空性

乍看起来,问题“正则语言 L 是否为空?”的答案是显然的—— \emptyset 为空,而所有其他正则语言都不空。但是,在4.3节开始时曾讨论过不是用 L 中串的明确列表来陈述问题。更恰当的方式是给定 L 的某种表示,并且需要判定这个表示是否表示语言 \emptyset 。

如果这个表示是任意种类的有穷自动机,则空性问题就是:是否存在从初始状态到某个接受状态的无论什么任意路径。如果这样的路径存在,则语言是非空的,但如果接受状态与初始状态都是隔绝的,则语言是空的。判定是否能从初始状态到达接受状态,这是图可达性的简单实例,实质上类似于在2.5.3节曾讨论过的 ϵ 封闭性的计算。算法能总结成下面这个递归过程。

基础: 初始状态确实是从初始状态可达的。

归纳: 如果状态 q 是从初始状态可达的,并且从 q 到 p 的箭弧带有任意标记(输入符号或 ϵ (若自动机是 ϵ -NFA)),则 p 是可达的。

用这种方式能计算可达状态集合。如果任何接受状态在里面,则回答“否”(自动机的语言不为空),否则回答“是”。注意,如果自动机有 n 个状态,则可达性计算花费不超过 $O(n^2)$ 时间,事实上不超过与自动机转移图中箭弧数成比例的时间,这可能小于 n^2 而不可能超过 $O(n^2)$ 。

如果给定表示语言 L 的正则表达式而不是自动机,则可把表达式转化成 ϵ -NFA,然后如上述继续下去。从长度为 n 的正则表达式得到的自动机至多有 $O(n)$ 个状态和转移,所以算法花费 $O(n)$ 时间。

153

但是,也能检查正则表达式来判定其是否为空。首先注意如果表达式不出现 \emptyset ,则语言肯定不空。如果存在 \emptyset ,则语言既可能空也可能不空。下列递归规则区分正则表达式是否表示空语言。

基础: \emptyset 表示空语言; ϵ 和 a (对于任意输入符号 a)不表示空语言。

归纳: 假设 R 是正则表达式。有四种情况要考虑,对应于可能构造 R 的方式。

1. $R = R_1 + R_2$ 。则 $L(R)$ 为空当且仅当 $L(R_1)$ 和 $L(R_2)$ 都为空。

2. $R = R_1 R_2$ 。则 $L(R)$ 为空当且仅当 $L(R_1)$ 或 $L(R_2)$ 为空。

3. $R = R^*_1$ 。则 $L(R)$ 不为空; $L(R)$ 总是至少包含 ϵ 。

4. $R = (R_1)$ 。则 $L(R)$ 为空当且仅当 $L(R_1)$ 为空;因为二者是相同的语言。

4.3.3 测试正则语言的成员性

下一个重要问题是:给定串 w 和正则语言 L , w 是否属于 L 。 w 是用明确方式表示的,但 L 是用自动机或正则表达式来表示的。

如果 L 是用DFA表示的,则算法是简单的。从初始状态开始,模拟DFA处理输入符号串 w 。如果DFA在接受状态结束,则回答“是”,否则回答“否”。这个算法非常快。如果 $|w| = n$,用适当数据结构(比如用二维数组作为状态转移表)表示DFA,则每个转移需要常数时间,整个测试花费 $O(n)$ 时间。

如果 L 有除DFA外的其他表示,则可能转化成DFA并运行上述测试。这个方法可能花费表示

规模的指数时间, 尽管是 $|w|$ 的线性时间。但是, 如果表示是NFA或 ϵ -NFA, 则直接模拟NFA就更简单和更有效。也就是说, 一次处理 w 的一个符号, 保持在跟随 w 的前缀标记的任何路径之后NFA所能处在的状态集合。这个思想如图2-10所示。

如果 w 长度为 n , NFA有 s 个状态, 则这个算法运行时间是 $O(ns^2)$ 。可以通过下面的方法处理每个输入符号: 取出先前的状态集合 (至多有 s 个状态), 查找这些状态中每个的后继。取得每个至多有 s 个状态的至多 s 个集合的并, 这花费 $O(s^2)$ 时间。

如果NFA有 ϵ 转移, 则在开始模拟之前必须计算 ϵ 封闭性。然后每个输入符号 a 的处理有两个阶段, 每个阶段都花费 $O(s^2)$ 时间。首先, 取出先前的状态集合并且找出这些状态在输入符号 a 上的后继。然后, 计算这个状态集合的 ϵ 封闭性。模拟的初始的状态集合是NFA的初始状态的 ϵ 封闭性。

最后, 如果 L 的表示是规模为 s 的正则表达式, 则能在 $O(s)$ 时间里转化成至多有 $2s$ 个状态的 ϵ -NFA。然后在长度为 n 的输入 w 上花费 $O(ns^2)$ 时间执行上述模拟。

154

4.3.4 习题

* 习题4.3.1 给出算法区分正则语言 L 是否无穷。提示: 用泵引理证明如果语言包含长度大于某个下限的任何串, 则这个语言一定是无穷的。

习题4.3.2 给出算法区分正则语言 L 是否至少包含100个串。

习题4.3.3 假设 L 是带字母表 Σ 的正则语言。给出算法区分是否 $L = \Sigma^*$, 即字母表上所有串。

习题4.3.4 给出算法区分两个正则语言 L_1 和 L_2 是否至少有一个公共串。

习题4.3.5 对于相同字母表上的两个正则语言 L_1 和 L_2 , 给出算法区分是否存在 Σ^* 中任何串既不属于 L_1 也不属于 L_2 。

4.4 自动机的等价性和最小化

与前面的问题 (空性和成员性, 其算法是相当简单的) 不同, 两个正则语言的两个描述是否其实定义相同语言的问题涉及到相当可观的智力技巧。在本节中, 在定义相同语言的意义下, 讨论如何测试正则语言的两个描述是否等价的。这个测试的重要后果是存在一种方法把DFA最小化。也就是说, 能取出任意DFA并求出状态数最小的等价DFA。事实上, 这个DFA实质上是惟一的: 给定任何两个等价的最小状态DFA, 总是能找到办法重新命名状态, 使得这两个DFA成为相同的。

4.4.1 测试状态的等价性

将从询问关于单个DFA的状态的问题开始。目标是理解两个不同状态 p 和 q 何时能换成作用既类似 p 又类似 q 的单个状态。状态 p 和 q 是等价的, 如果:

155

- 对于所有输入串 w , $\hat{\delta}(p, w)$ 是接受状态当且仅当 $\hat{\delta}(q, w)$ 是接受状态。

不太形式化地说, 仅仅通过从两个状态之一开始, 询问当自动机从这个 (未知) 状态启动时, 给定的输入串是否导致接受, 这样做不可能在等价状态 p 和 q 之间区分出差别。注意, 不要求 $\hat{\delta}(p, w)$ 和 $\hat{\delta}(q, w)$ 是相同的状态, 只要求要么都是接受的, 要么都是非接受的。

如果两个状态不等价,则说二者是可区分的。换句话说,如果至少存在一个串 w 使得 $\hat{\delta}(p, w)$ 和 $\hat{\delta}(q, w)$ 中的一个接受的而另一个是非接受的,则状态 p 与状态 q 是可区分的。

例4.18 考虑图4-8的DFA,在本例中,将把其转移函数称为 δ 。某些状态对显然不是等价的。例如, C 和 G 是不等价的,因为一个是接受的而另一个不是。也就是说,空串区分这两个状态,因为 $\hat{\delta}(C, \epsilon)$ 是接受的而 $\hat{\delta}(G, \epsilon)$ 不是。

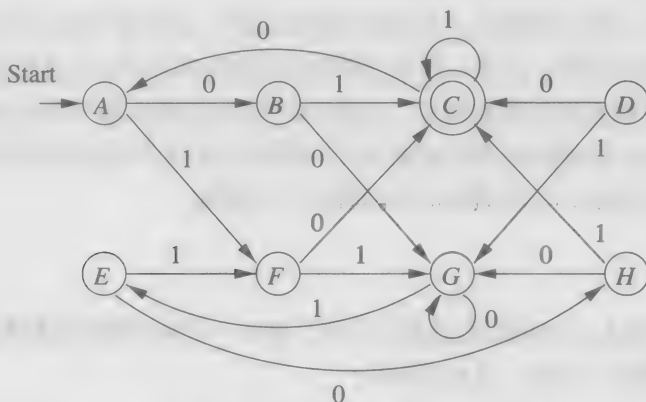


图4-8 带有等价状态的自动机

考虑状态 A 和 G 。串 ϵ 不区分这二者,因为它们都是非接受状态。串 0 不区分这二者,因为在输入 0 上二者分别到达状态 B 和 G ,这些状态都是非接受的。同样,串 1 不区分 A 和 G ,因为二者分别到达 F 和 E ,都是非接受的。但是, 01 区分 A 和 G ,因为 $\hat{\delta}(A, 01) = C$, $\hat{\delta}(G, 01) = E$, C 是接受的而 E 不是。把 A 和 G 带到只有一个接受状态的任何串都足以证明 A 和 G 不是等价的。

相反,考虑状态 A 和 E 。 A 和 E 都不是接受的,所以 ϵ 不区分这二者。在输入 1 上,二者都到达状态 F 。因此,以 1 开头的输入都不区分 A 和 E ,因为对于任意串 x , $\hat{\delta}(A, 1x) = \hat{\delta}(E, 1x)$ 。

156

现在考虑状态 A 和 E 在以 0 开头的输入上的作用。二者分别到达状态 B 和 H 。 B 和 H 都不是接受的,所以串 0 本身不区分 A 和 E 。但是, B 和 H 也无济于事。在输入 1 上二者都到达 C ,在输入 0 上二者都到达 G 。因此,以 0 开头的所有输入将不能区分 A 和 E 。结论是无论什么输入串都将不能区分 A 和 E ,即二者是等价状态。 □

为了求出等价状态,要尽最大努力来求出可区分状态对。如果根据下面描述的算法来做彻底搜索,则凡是没有被发现可区分的任意状态对都是等价的,这可能是令人吃惊的,但却是真的。算法(称为填表算法)递归地发现DFA $A = (Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$ 中的可区分对。

基础: 如果 p 是接受状态而 q 是非接受的,则 $\{p, q\}$ 对是可区分的。

归纳: 设 p 和 q 是满足下列条件的状态:使得对于某个输入符号 a , $r = \delta(p, a)$ 和 $s = \delta(q, a)$ 是已知可区分的状态对。则 $\{p, q\}$ 是可区分的状态对。这个规则有意义的原因是一定存在某个串 w 区分 r 和 s ;即 $\hat{\delta}(r, w)$ 和 $\hat{\delta}(s, w)$ 恰有一个是接受的。于是串 aw 一定区分 p 和 q ,因为 $\hat{\delta}(p, aw)$ 和 $\hat{\delta}(q, aw)$ 与 $\hat{\delta}(r, w)$ 和 $\hat{\delta}(s, w)$ 是相同的状态对。

例4.19 在图4-8的DFA上执行填表算法。最终的表如图4-9所示, x 表示可区分状态对,空

格表示已经发现等价的状态对。开始时，表中没有 x 。

对于基础， C 是惟一的接受状态，所以在涉及 C 的每个对中写上 x 。既然知道了一些可区分对，就能发现其他可区分对。例如， $\{C, H\}$ 是可区分的，在输入0上状态 E 和 F 分别到达 H 和 C ，所以知道 $\{E, F\}$ 也是可区分对。事实上，只通过在0或1上查看状态对的转移，并注意到（对于这些输入之一）一个状态到达 C 而另一个不到达 C ，就能求出图4-9中除了 $\{A, G\}$ 和 $\{F, G\}$ 对之外的所有 x 。在下一轮能证明 $\{A, G\}$ 和 $\{E, G\}$ 是可区分的，在输入1上 A 和 E 到达 F 而 G 到达 E ，而且已经证明了 $\{E, F\}$ 对是可区分的。

但是，在这之后就不能发现更多的可区分对了。三个剩余对（因此都是等价对）是 $\{A, E\}$ ， $\{B, H\}$ ， $\{D, F\}$ 。例如，考虑为什么不能推出 $\{A, E\}$ 是可区分对。在输入0上， A 和 E 分别到达 B 和 H ，还没有证明 $\{B, H\}$ 是可区分的。在输入1上， A 和 E 都到达 F ，所以这种办法没有希望区分这二者。将永远不能被区分其他两个对 $\{B, H\}$ 和 $\{D, F\}$ ，因为它们中的每个对都在0上有相同转移并在1上有相同转移。因此，填表算法停止在如图4-9所示的表上，这是对等价状态和可区分状态的正确决定。

B	x						
C	x	x					
D	x	x	x				
E		x	x	x			
F	x	x	x		x		
G	x	x	x	x	x	x	
H	x		x	x	x	x	x

A B C D E F G

图4-9 状态非等价性的表

157

定理4.20 如果通过填表算法不能区分两个状态，则这两个状态是等价的。

证明 再次假设计论的是DFA $A = (Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$ 。假设定理为假；也就是说，至少存在一个状态对 $\{p, q\}$ ，使得

1. 在存在某个串 w 使得 $\delta(p, w)$ 和 $\hat{\delta}(q, w)$ 恰有一个接受的意义下，状态 p 和 q 是可区分的，但
2. 填表算法没有发现 p 和 q 是可区分的。

把这样的状态对称为坏对。

如果存在坏对，则一定存在用区分坏对的串中最短的串就能区分的一些坏对。设 $\{p, q\}$ 是一个这样的坏对，并设 $w = a_1a_2 \cdots a_n$ 是区分 p 和 q 的最短的串。则 $\hat{\delta}(p, w)$ 和 $\hat{\delta}(q, w)$ 中恰有一个是接受的。

首先注意 w 不可能是 ε ，因为如果 ε 区分一对状态，则填表算法的基础部分标记这对状态。因此 $n \geq 1$ 。

考虑状态 $r = \delta(p, a_1)$ 和 $s = \delta(q, a_1)$ 。串 $a_2a_3 \cdots a_n$ 可区分状态 r 和 s ，因为这个串把 r 和 s 带到状态 $\hat{\delta}(p, w)$ 和 $\hat{\delta}(q, w)$ 。但是，区分 r 和 s 的这个串比区分坏对的任何串都要短。因此， $\{r, s\}$ 不可能是坏对。更恰当地说，填表算法一定已经发现 r 和 s 是可区分的。

但填表算法的归纳部分将不停止，直到已经推出 p 和 q 是可区分的为止，因为算法发现 $\delta(p, a_1) = r$ 和 $\delta(q, a_1) = s$ 是可区分的。已经与坏对存在的假设相矛盾了。如果不存在坏对，则填表算法区分每对可区分状态，定理为真。

158

4.4.2 测试正则语言的等价性

填表算法给出一种容易的方法来测试两个正则语言是否相同。假设语言 L 和 M 各自用某种方

式来表示, 比如一个用正则表达式、一个用NFA。把各自表示转化成DFA。现在, 想像一个DFA其状态是 L 和 M 的DFA的状态的并。从技术上说, 这个DFA有两个初始状态, 但实际上就测试状态等价性而言, 初始状态是无关紧要的, 所以让任意状态作为惟一的初始状态。

现在, 使用填表算法来测试原来两个DFA的初始状态是否等价。如果等价, 则 $L = M$, 如果不等价, 则 $L \neq M$ 。

例4.21 考虑图4-10中的两个DFA。每个DFA都接受空串和所有以0结尾的串, 即正则表达式 $\varepsilon + (0 + 1)^*0$ 的语言。可以想像图4-10表示一个有从A到E五个状态的DFA。如果对这个自动机应用填表算法, 则结果如图4-11所示。

159

看看如何填写表。首先在恰有一个状态接受的所有状态对中写上 x 。事实上没有别的事情可做。剩余四对 $\{A, C\}$, $\{A, D\}$, $\{C, D\}$, $\{B, E\}$ 都是等价对。读者应该验证在填表算法的归纳部分中没有发现更多的可区分对。例如, 对于图4-11的表, 不能区分 $\{A, D\}$ 对, 因为在0上A和D都到达自身, 在1上到达 $\{B, E\}$ 对, 还没有区分B和E。由于这个测试发现A和C等价, 而这些状态是原来两个自动机的初始状态, 所以结论是这些DFA确实接受相同语言。 □

填表并因而判定两个状态是否等价的时间是状态数的多项式。

如果存在 n 个状态, 则存在 $\binom{n}{2}$ 即 $n(n-1)/2$ 个状态对。在一轮中, 考虑所有状态对, 看看是否已经发现其后继对中有一对是可区分的, 所以一轮肯定花费不超过 $O(n^2)$ 时间。而且, 如果在某轮中在表中没有加入新的 x , 则算法结束。因此, 存在不超过 $O(n^2)$ 轮, $O(n^4)$ 肯定是填表算法运行时间的上界。

但是, 更仔细的算法能在 $O(n^2)$ 时间里填好表。这一思想是对于每对状态 $\{r, s\}$, 初始化“依赖” $\{r, s\}$ 的这些 $\{p, q\}$ 对的表。也就是说, 如果发现 $\{r, s\}$ 是可区分的, 则 $\{p, q\}$ 是可区分的。在开始时通过下面的方式建立表: 检查每对状态 $\{p, q\}$, 对于固定多个输入符号中的每个 a , 把 $\{p, q\}$ 写在状态对 $\{\delta(p, a), \delta(q, a)\}$ 的表上, 这些是 p 和 q 在 a 上的后继状态。

如果最终发现 $\{r, s\}$ 是可区分的, 则往下考虑 $\{r, s\}$ 的表。对于这个表中还不是可区分的每个对, 都让这个对是可区分的, 并把这个对放到必须同样检查的对队列中。

这个算法的总工作量与表的长度之和成比例, 因为在每一次里, 要么加入一些东西到表中(初始化), 要么第一次和最后一次检查表的成员(当往下考虑已经发现可区分的对的表时)。由于认为输入字母表规模是常数, 所以每个状态对都写在 $O(1)$ 个表中。存在 $O(n^2)$ 个状态, 所以总工作量是 $O(n^2)$ 。

4.4.3 DFA最小化

测试状态等价性的另一个重要意义在于能把自动机“最小化”。也就是说, 对于每个DFA,

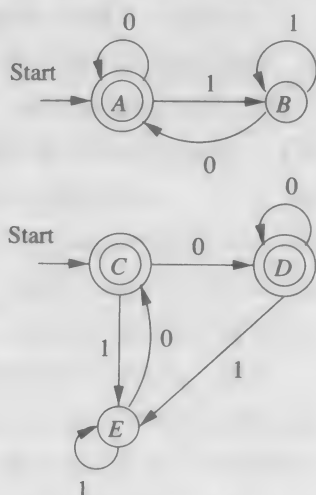


图4-10 两个等价自动机

B	x			
C		x		
D			x	
E	x		x	x
	A	B	C	D

图4-11 图4-10的可区分性表

能求出在接受相同语言的任意DFA中具有最少状态数的等价DFA。而且，除了能用所选择的无论什么名字来称呼状态这一点之外，对于语言来说这个最小状态自动机是惟一的。算法如下：

160

1. 排除所有不能从初始状态到达的状态。

2. 把剩下的状态划分为块，同一块中的状态都是等价的，并且不同块中的两个状态一定不等价。下面的定理4.24显示我们总是可以这样划分的。

例4.22 考虑图4-9中的表，在该表中对图4-8的状态决定了状态的等价性和可区分性。在消除了从初始状态出发不可达的状态 (D) 之后，状态划分成的等价块是($\{A, E\}$, $\{B, H\}$, $\{C\}$, $\{F\}$, $\{G\}$)。注意，等价的两对状态每一对都一起放在一个块中，而与其余所有状态都可区分的每个状态各自都自成一塊。

对于图4-10中的自动机，划分是($\{A, C, D\}$, $\{B, E\}$)。这个例子说明在一块中能有超过两个状态。 A, C, D 能一起存在于一个块中，这似乎是幸运的，因为它们每个对都是等价的，而其中任何一个又不等价于任何其他状态。但是，在将要证明的下一个定理中我们看到，这种情况是状态“等价性”定义所保证的。 □

定理4.23 状态等价性是传递的。也就是说，如果在某个DFA $A = (Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$ 上发现状态 p 和 q 是等价的，并且发现状态 q 和 r 是等价的，则状态 p 和 r 是等价的。

证明 注意传递性是期望任何所谓“等价”关系都具有的性质。但是，只是称某个东西“等价”并不就让这个东西传递，必须证明这个名称是正当的。

假设 $\{p, q\}$ 对和 $\{q, r\}$ 对都是等价的，但 $\{p, r\}$ 对是可区分的。于是，存在某个串 w 使得 $\hat{\delta}(p, w)$ 和 $\hat{\delta}(r, w)$ 恰有一个是接受状态。根据对称性，不妨假设 $\hat{\delta}(p, w)$ 是接受状态。

现在考虑 $\hat{\delta}(q, w)$ 究竟是不是接受状态。如果 $\hat{\delta}(q, w)$ 是接受状态，则 $\{q, r\}$ 是可区分的，因为 $\hat{\delta}(q, w)$ 是接受状态而 $\hat{\delta}(r, w)$ 不是。如果 $\hat{\delta}(q, w)$ 是非接受的，则由于类似的理由 $\{p, q\}$ 是可区分的。用归谬法得出 $\{p, r\}$ 是不可区分的，因此这个对是等价的。 □

可用定理4.23来证明划分状态的明显算法的正当性。对于每个状态 q ，构造由 q 和与 q 等价的所有状态组成的块。必须证明得到的块是划分，即没有状态属于两个不同的块。

首先，注意任意块中所有状态都是互相等价的。也就是说，如果 p 和 r 是与 q 等价状态块中的两个状态，则根据定理4.23， p 和 r 是彼此等价的。

假设存在两个重叠但不相等的块。也就是说，存在包含状态 p 和 q 的块 B ，以及包含 p 但不包含 q 的另一个块 C 。因为 p 和 q 都属于同一块，所以它们是等价的。考虑如何形成块 C 。如果 p 产生块 C ，则 q 应当属于 C ，因为这些状态是等价的。因此，一定是存在着某个第三状态 s 产生块 C ，即 C 是与 s 等价的状态集合。

161

已知 p 等价于 s ，因为 p 属于块 C 。还已知 p 等价于 q ，因为都一起属于块 B 。根据定理4.23的传递性， q 等价于 s 。但这样一来 q 就属于块 C ，矛盾。结论是状态等价性划分了状态；也就是说，两个状态要么具有相同的等价状态集合（包含其本身在内），要么其等价状态是不相交的。上述分析的结论是：

定理4.24 如果对于DFA每个状态 q 建立由 q 和与 q 等价的所有状态组成的块, 则不同的状态块形成状态集合的划分^①。也就是说, 每个状态恰好属于一个块。同一块中所有成员都是等价的, 从不同块中选择的块对都不是等价的。□

现在能够简洁地叙述把DFA $A = (Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$ 最小化的算法了。

1. 用填表算法找出所有等价状态对。
2. 用上述方法把状态集合 Q 划分成互相等价的块。
3. 用块作为状态来构造最小状态等价DFA B 。设 γ 是 B 的转移函数。假设 S 是 A 的等价状态集合, a 是输入符号。则一定存在一个状态块 T 使得对于 S 中所有状态 q , $\delta(q, a)$ 是块 T 的成员。因为假如不是这样, 则输入符号 a 把 S 中两个状态 p 和 q 带到不同块中, 根据定理4.24, 这些状态是可区分的。这个事实允许得出 p 和 q 是等价的且不能同属于 S 的结论。结果是可设 $\gamma(S, a) = T$ 。另外:

(a) B 的初始状态是包含 A 的初始状态的块。

(b) B 的接受状态是包含 A 的接受状态的块。注意, 如果块中一个状态是接受的, 则这个块中所有状态一定都是接受的。原因是任何接受状态与任何非接受状态都是可区分的, 所以不能让接受状态和非接受状态同属于一个等价状态块。

162

例4.25 把图4-8中的DFA最小化。在例4.22中建立了状态划分块。图4-12说明最小状态自动机。最小状态自动机的五个状态对应于图4-8中的自动机的五个等价状态块。

初始状态是 $\{A, E\}$, 因为 A 是图4-8的初始状态。惟一的接受状态是 $\{C\}$, 因为 C 是图4-8惟一的接受状态。注意, 图4-12中的转移恰当地反映出图4-8中的转移。例如, 图4-12在输入0上有从 $\{A, E\}$ 到 $\{B, H\}$ 的转移。这是有意义的, 因为在图4-8中, 在输入0上 A 到达 B , E 到达 H 。同样, 在输入1上 $\{A, E\}$ 到达 $\{D, F\}$ 。如果检查图4-8, 就会发现在输入1上 A 和 E 都到达 F , 所以在输入1上对 $\{A, E\}$ 后继的选择也是正确的。注意, 在输入1上 A 和 E 都不到达 D 的事实是不重要的。读者可验证所有其他转移也都是正确的。□

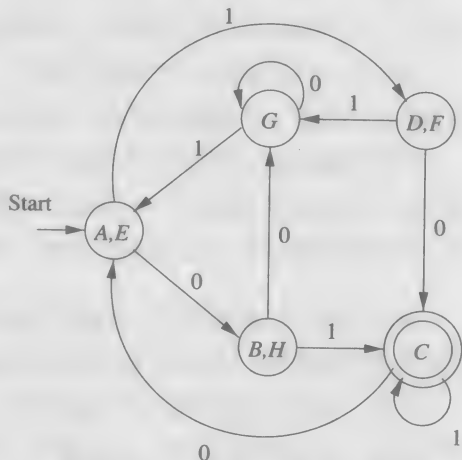


图4-12 等价于图4-8的最小状态DFA

4.4.4 为什么不能比最小DFA更小

假设有DFA A , 用定理4.24的划分方法把 A 最小化来构造DFA M 。这个定理说明不能把 A 的状态分成更少的组而仍然得到等价DFA。但是, 能否存在另一个与 A 无关的DFA N 接受与 A 和 M 相同的语言但比 M 状态要少? 用归谬法就能证明 N 不存在。

首先, 在 M 和 N 上一起运行4.4.1节的状态可区分性过程, 就好像 M 和 N 是一个DFA那样。可

① 读者应当记住, 从不同状态开始, 可能多次形成相同的块。但是, 划分由不同的块组成, 所以这个块在划分中只出现一次。

假设 M 和 N 的状态没有公共名字, 所以组合自动机的转移函数是 M 和 N 的转移规则的不相交的并。状态在组合自动机中是接受的当且仅当状态在原来的自动机中是接受的。

163

M 和 N 的初始状态都是不可区分的, 因为 $L(M) = L(N)$ 。另外, 如果 $\{p, q\}$ 是不可区分的, 则其后继在任意一个输入符号上也是不可区分的。原因是假如能区分后继, 则应该能区分 p 和 q 。

M 和 N 都没有不可达状态, 否则就可消除这个状态而对同样语言得到更小的DFA。因此, M 的每个状态至少与 N 的一个状态是不可区分的。为了看出为什么, 假设 p 是 M 的状态。于是存在某个串 $a_1a_2\cdots a_k$ 把 M 的初始状态带到状态 p 。这个串也把 N 的初始状态带到某个状态 q 。因为已知初始状态是不可区分的, 所以知道其后继在输入符号 a_1 上也是不可区分的。于是, 这些状态的后继在输入符号 a_2 上是不可区分的, 依此类推, 直到得出结论 p 和 q 是不可区分的为止。

因为 N 比 M 状态要少, 所以存在两个 M 状态与同一个 N 状态是不可区分的, 因此互相不可区分。但已经把 M 设计成所有状态都是互相可区分的。这样就得出了矛盾, 所以假设 N 存在就是错的, 并且 M 事实上不比 A 的任意等价DFA具有更多的状态。形式化地说, 已经证明了定理4.26。

定理4.26 如果 A 是DFA, M 是通过定理4.24叙述中所描述的算法从 A 构造的DFA, 则 M 不比与 A 等价的任意DFA具有更多的状态。 □

事实上, 我们可以说甚至比定理4.26更强的一些东西。在任何其他最小状态 N 与DFA M 的状态之间一定存在着——对应。原因是上面论证过 M 的每个状态如何一定等价于 N 的一个状态, 没有 M 的状态能等价于 N 的两个状态。我们同样可以论证没有 N 的状态能等价于 M 的两个状态, 但每个 N 的状态一定等价于一个 M 的状态。因此, 除了可能重新命名状态之外, 与 A 等价的最小状态DFA是惟一的。

NFA的状态最小化

读者可能想像把DFA状态最小化的同样技术也许能用来求出与给定NFA或DFA等价的最小状态NFA。尽管用穷举枚举过程能求出接受给定正则语言的状态最少的NFA, 但只把语言的某个给定NFA的状态分组却不能求出这样的NFA。

一个例子在图4-13中。三个状态都不等价。接受状态 B 与非接受状态 A 和 C 肯定是可区分的。但是, 输入0不能区分 A 和 C 。 C 的后继只有 A , 不包括接受状态, 而 A 的后继是 $\{A, B\}$, 包括接受状态。因此, 把等价状态分组并不减少图4-13中的状态数。

不过, 如果只删除状态 C , 就能求出同一语言的更小的NFA。注意, 仅 A 和 B 就接受所有以0结尾的串, 而添加状态 C 并不允许接受任何其他的串。

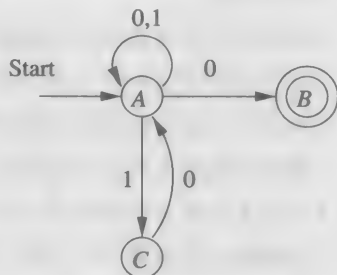


图4-13 不能用状态等价性来最小化的NFA

4.4.5 习题

* 习题4.4.1 图4-14中是DFA的转移表。

a) 画出这个自动机的可区分性表。

b) 构造最小状态的等价DFA。

习题4.4.2 对于图4-15中的DFA重做习题4.4.1。

!! 习题4.4.3 假设 p 和 q 是有 n 个状态的给定DFA A 的可区分状态。作为 n 的函数, 区分 p 和 q 的最短的串的长度的紧上界是多少?

	0	1
→ A	B	A
B	A	C
C	D	B
*D	D	A
E	D	F
F	G	E
G	F	G
H	G	D

图4-14 有待最小化的DFA

	0	1
→ A	B	E
B	C	F
*C	D	H
D	E	H
E	F	I
*F	G	B
G	H	B
H	I	C
*I	A	E

图4-15 另一个有待最小化的DFA

4.5 小结

- 泵引理: 如果语言是正则的, 则这个语言中每个足够长的串都有非空子串能被“抽取”, 也就是说, 这个子串重复任意多次所得到的串也在语言中。这个事实能用来证明许多不同的语言不是正则的。
- 保持是正则语言的性质的运算: 有许多运算在作用到正则语言时产生正则语言作为结果, 其中有并、连接、封闭性、交、补、差、反转、同态 (用相关串替换每个符号) 和逆同态等。
- 测试正则语言的空性: 存在算法对于给定正则语言的表示 (比如自动机或正则表达式) 来区分所表示的语言是否为空集合。
- 测试正则语言的成员性: 存在算法对于给定的串和正则语言的表示来区分这个串是否属于这个语言。
- 测试状态可区分性: 如果存在输入串把两个状态中恰好一个带到接受状态, 则DFA的这两个状态是可区分的。由一个接受状态和一个非接受状态组成的对是可区分的, 单从这个事实出发, 通过寻找其后继在一个输入符号上可区分的对, 来尝试发现更多的可区分状态对, 就能发现所有可区分状态对。
- 把确定型有穷自动机最小化: 能把任意DFA的状态划分成互相不可区分状态的组。两个不同组的成员总是可区分的。如果用单个状态替换每个组, 则得到相同语言的状态数最少的等价DFA。

4.6 参考文献

除了克林[6]证明过的正则表达式的明显封闭性 (并、连接和星号) 之外, 几乎所有关于正则语言封闭性的结果都模仿关于上下文无关语言 (在第5章中研究的语言类) 的类似结果。因此, 正则语言的泵引理是Bar-Hillel、Perles、Shamir[1]关于上下文无关语言的对应结果的简化版本。同一篇文章间接给出本章证明的其他几种封闭性。不过, 对逆同态封闭的结果出自[2]。

在习题4.2.2中介绍的商运算出自[3]。事实上, 这篇文章讨论用任意正则语言替换单个符号 a

的较一般运算。从习题4.2.8开始、在正则语言中串的前半段上作用的“部分删除”类型的系列运算始于[8]。Seiferas和McNaughton[9]解决了删除运算何时保持正则语言的一般情形。

诸如正则语言的空性、有穷性和成员性这样的原始的判定算法出自[7]。把DFA状态最小化的算法出现在[7]和[5]中。求最小状态DFA的最有效算法在[4]中。

1. Y. Bar-Hillel, M. Perles, and E. Shamir, "On formal properties of simple phrase-structure grammars," *Z. Phonetik. Sprachwiss. Kommunikationsforsch.* **14** (1961), pp. 143–172.
2. S. Ginsburg and G. Rose, "Operations which preserve definability in languages," *J. ACM* **10:2** (1963), pp. 175–195.
3. S. Ginsburg and E. H. Spanier, "Quotients of context-free languages," *J. ACM* **10:4** (1963), pp. 487–492.
4. J. E. Hopcroft, "An $n \log n$ algorithm for minimizing the states in a finite automaton," in Z. Kohavi (ed.) *The Theory of Machines and Computations*, Academic Press, New York, 1971 pp. 189–196.
5. D. A. Huffman, "The synthesis of sequential switching circuits," *J. Franklin Inst.* **257:3-4** (1954), pp. 161–190 and 275–303.
6. S. C. Kleene, "Representation of events in nerve nets and finite automata," in C. E. Shannon and J. McCarthy, *Automata Studies*, Princeton Univ. Press, 1956, pp. 3–42.
7. E. F. Moore, "Gedanken experiments on sequential machines," in C. E. Shannon and J. McCarthy, *Automata Studies*, Princeton Univ. Press, 1956, pp. 129–153.
8. R. E. Stearns and J. Hartmanis, "Regularity-preserving modifications of regular expressions," *Information and Control* **6:1** (1963), pp. 55–69.
9. J. I. Seiferas and R. McNaughton, "Regularity-preserving relations," *Theoretical Computer Science* **2:2** (1976), pp. 147–154.

第5章 上下文无关文法及 上下文无关语言

现在我们把注意力从正则语言转移到另外一大类语言上来，它们被称作“上下文无关语言”。这类语言有着自然的递归记号，这种记号被称作“上下文无关文法”。从20世纪60年代以来，上下文无关文法一直在编译技术中扮演着重要的角色。它们能够把语法分析器（一类用来在编译过程中发现源程序结构的函数）的实现从一种费时的、独特的设计工作转变成一种能够很快完成的工作。近年来，上下文无关文法也被用来描述文档格式：XML（eXtensible Markup Language，可扩展标记语言）中使用的DTD（Document-Type Definition，文档类型定义）就是用来描述Web上的信息交换格式的。

在本章中，我们将首先介绍上下文无关文法的记号，然后将介绍怎样用文法来定义语言。我们将会讨论到“语法分析树”——对一个文法处在它所表示的语言的字符串中结构的图形描述。语法分析树是一个编程语言的语法分析器的产物，也是通常用来获得程序结构的途径。

上下文无关语言还有另外一种等价的自动机记号，称作“下推自动机”，它描述并且只描述所有的上下文无关语言。我们将在第6章介绍下推自动机。虽然它不如有限自动机重要，但我们发现：作为一种语言的定义机制，在探讨第7章中的上下文无关语言的封闭性和判定性质时，下推自动机（特别是它与上下文无关文法的等价性）是非常有用的。

5.1 上下文无关文法

本章的内容将从非形式化地介绍上下文无关文法的表示法开始。形式化的定义会在读者了解到这些文法的一些重要的能力之后给出。届时将会说明怎样形式化地定义一个文法，并将介绍一种“推导”过程：它能够决定在一个文法的语言中到底有哪些串。

171

5.1.1 一个非形式化的例子

下面来考虑一个回文（palindrome）的语言。“回文”是指正向和反向读起来都一样的字符串，比如otto或者madamimadam（“Madam, I’m Adam”，引自夏娃在伊甸园里听到的第一句话）。换句话说，串 w 是一个回文当且仅当 $w = w^R$ 。为了使问题简单些，只考虑描述字母表 $\{0, 1\}$ 上的回文，这个语言包括0110，11011这样的串，也包括空串 ϵ ，但不包括011或0101这样的串。

很容易验证这个0和1上的回文语言 L_{pal} 不是正则语言，要做到这点只需要使用泵引理即可：如果 L_{pal} 是一个正则语言，令 n 是与其相关的常数，考虑回文串 $w = 0^n 1 0^n$ 。如果 L_{pal} 是正则的，那么就能够把 w 写为 $w = xyz$ ，使得 y 由第一组中一个或若干个0构成。因此，如果 L_{pal} 是正则的，那么 xz 也应该在 L_{pal} 中。然而，由于 xz 的两端的0的个数不同，进而可知它不可能是回文串，由此得出的矛盾可以推翻前面关于 L_{pal} 是正则语言的假设。

对于什么样的0和1串在 L_{pal} 里，有一个自然的递归定义，它从一个最基本的显然属于 L_{pal} 中的

串开始,接着利用一个最直观的思想,即如果一个串在 L_{pal} 里,那么其开头和结尾的字母一定相同,进一步得出:当把其开头和结尾的字母都去掉以后,剩下的串一定也是回文。具体写出来就是:

基础: ε , 0和1都是回文。

归纳: 如果 w 是回文,那么 $0w0$ 和 $1w1$ 也都是回文。另外,除了由上面的基础和归纳定义出来的串之外再没有0和1的回文。

上下文无关文法就是一个形式化的表示法,它可用来表达语言的这种递归定义。一个文法是由一个或多个用来代表字符串类(也就是语言)的变元构成的,在这个例子里,我们只需要使用一个变元 P ,它用来代表回文串的集合(也就是组成语言 L_{pal} 的串类)。另外还有一些用来说明如何构造每个类中的串的规则,构造既可以使用字母表中的符号,也可以使用类中已有的串,还可以两者都用。

例5.1 图5-1给出了定义用上下文无关文法表示的回文的规则。这些规则的含义将在5.1.2节中阐明。

前三条规则构成了基础,它们说明回文的串类中包括串 ε , 0和1。这三条规则的右端(箭头所指的那边)都没有变元,这也是说它们构成了基础的原因。

1.	P	\rightarrow	ε
2.	P	\rightarrow	0
3.	P	\rightarrow	1
4.	P	\rightarrow	$0P0$
5.	P	\rightarrow	$1P1$

后两条规则构成了定义的归纳部分。例如,规则4是说:如果从 P 这个类中取出串 w ,则串 $0w0$ 也在 P 这个类中。类似地,规则5说明 $1w1$ 也在 P 中。 □

5.1.2 上下文无关文法的定义

语言的文法性描述包括四个重要部分:

1. 一个符号的有穷集合,它构成了被定义语言的串。在上面回文的示例中该集合为 $\{0, 1\}$,这个字母表称为终结符或终结符号。
2. 一个变元的有穷集合,变元有时也称为非终结符或语法范畴。每个变元代表一个语言,即一个串的集合。上面的例子中只有一个变元 P ,它被用来代表以 $\{0, 1\}$ 为字母表的回文串类(回文串的语言)。
3. 有一个变元称为初始符号,它代表语言开始被定义的地方。其他变元代表其他辅助的字符串类,这些变元被用来帮助初始符号定义该语言。上面的例子中,惟一的变元 P 同时也是初始符号。
4. 一个产生式(或者规则)的有穷集合,它用来表示语言的递归定义。每个产生式包括:
 - (a) 一个变元,它被该产生式定义或者部分定义,这个变元通常称为产生式的头。
 - (b) 一个产生式符号 \rightarrow 。
 - (c) 一个包含零个或多个终结符号或变元的串,它叫作产生式的体,表示一种构成产生式头变元的语言中的串的方法。具体的构造过程是:保持终结符号不变,把任何已知属于该语言的串里出现的产生式的头用产生式的体替换。

图5-1是一个产生式的例子。

上面给出的四个部分构成了一个上下文无关文法,简称文法或者CFG。一个CFG G 可以用组成它的四部分表示,记作 $G = (V, T, P, S)$,其中 V 是变元(Variable)的集合, T 是终结符号

(Terminal) 的集合, P 是产生式 (Production) 的集合, S 代表初始符号 (Start symbol)。

173

例5.2 回文的文法 G_{pal} 可以表示为

$$G_{pal} = (\{P\}, \{0, 1\}, A, P)$$

其中 A 表示图5-1中所示的五个产生式的集合。 □

例5.3 下面来考虑一个复杂一些的CFG, 它表示典型的编程语言中的 (简化的) 表达式。首先, 运算符限制为只有 $+$ 和 $*$, 分别用来表示加法和乘法。其次, 表达式中允许有标识符, 但不是一般标识符的完整的集合 (字母开头, 后面跟有零个或多个字母或数字), 字母仅限于 a 和 b , 数字仅限于 0 和 1 。也就是说, 每个标识符必须由 a 或 b 开始, 后面可以跟着任何 $\{a, b, 0, 1\}^*$ 中的串。

这个文法中需要两个变元。一个记作 E , 代表表达式 (Expression), 同时它也是初始符号, 用来表示所要定义的表达式的语言。另一个变元记作 I , 代表标识符 (Identifier), 它所代表的语言其实是正则的, 也就是下面的正则表达式所表示的语言:

$$(a + b)(a + b + 0 + 1)^*$$

然而, 在文法中不应该直接使用正则表达式。不过, 我们可以用一系列的产生式来表示和这个正则表达式所表示的实质上一样的东西。

这个描述表达式的文法可以形式化地记为 $G = (\{E, I\}, T, P, E)$, 其中 T 是终结符号的集合 $\{+, *, (,), a, b, 0, 1\}$, P 是图5-2中所示的产生式的集合。下面是对这些产生式的解释。

规则(1)是表达式的基础规则, 说的是一个表达式可以是单个标识符。规则(2)到(4)描述了表达式的归纳部分: 规则(2)说明一个表达式可以由两个表达式中间用加号连接组成; 规则(3)和(2)类似, 不过把加号换成了乘号; 规则(4)则说明任何由一对括号括起来的一个表达式本身也是表达式。

1.	E	\rightarrow	I
2.	E	\rightarrow	$E + E$
3.	E	\rightarrow	$E * E$
4.	E	\rightarrow	(E)
5.	I	\rightarrow	a
6.	I	\rightarrow	b
7.	I	\rightarrow	Ia
8.	I	\rightarrow	Ib
9.	I	\rightarrow	$I0$
10.	I	\rightarrow	$I1$

174

图5-2 简单表达式的
上下文无关文法

规则(5)到(10)定义了标识符 I 。其中规则(5)和(6)是基础部分— a 和 b 都是标识符。其他的四条规则是归纳部分, 它们说明任何标识符后面再加上 $a, b, 0, 1$ 中的任何一个所得到的结果依然是标识符。 □

产生式的简捷表示法

把产生式看作“属于”它的头变元是很方便的, 因此我们将经常使用像“ A 的产生式”或者“ A 产生式”这样的记法来表示以变元 A 为头的产生式。有时也通过下面的方法来书写一个文法的产生式: 每个变元只在产生式头中出现一次, 而在该产生式的体里列出所有该变元的产生式的体, 并且用竖杠分隔。也就是说, 产生式组 $A \rightarrow \alpha_1, A \rightarrow \alpha_2, \dots, A \rightarrow \alpha_n$ 可以用下面的记号来代替: $A \rightarrow \alpha_1 | \alpha_2 | \dots | \alpha_n$ 。举例来说, 图5-1中的回文文法可以写作: $P \rightarrow \varepsilon | 0 | 1 | 0P0 | 1P1$ 。

5.1.3 使用文法来推导

CFG的产生式可以用来推断一个特定的串确实在一个特定的变元的语言中，这样的推断有两种方法。比较常规的一种方法是从产生式的体到产生式的头来使用规则。也就是说，对于产生式的体中的变元，可以取出一个已知属于这个变元所代表的语言的串，然后把得到的串按照正确的顺序与体中出现的终结符号连接起来，并且推断出得到的串在该产生式的头中的变元的语言中。这种方式的推理称为递归推理。

另一种定义一个文法的语言的方法是从产生式的头到体来使用规则。具体的做法是：使用以初始符号为头的一个产生式来扩展初始符号，接着通过替换体中变元的方式来扩展所得到的串，具体替换的方式是用一个以该变元为头的产生式的体来替换该变元。继续这个过程，直到得到的字符串中只有终结符。这个文法的语言就是所有能用这种方式得到的终结字符串。这种使用文法的方式叫作推导。

下面举一个例子来说明第一种方法——递归推理。然而，通常用推导的方法来考虑文法更加自然，因此紧接着就会给出描述这种推导的表示法。

例5.4 考虑一些使用图5-2中的文法进行推理的例子，图5-3是这些推理的汇总。例如，第(i)行说明可以通过使用产生式5来推断串 a 属于 I 所代表的语言。第(ii)行到第(iv)行说明可以推断 $b00$ 是一个标识符（通过使用产生式6一次得到 b ，再使用产生式9两次就能得到后面的两个0）。

175

	推理得出的串	属于的语言	使用的产生式	使用的串
(i)	a	I	5	—
(ii)	b	I	6	—
(iii)	$b0$	I	9	(ii)
(iv)	$b00$	I	9	(iii)
(v)	a	E	1	(i)
(vi)	$b00$	E	1	(iv)
(vii)	$a + b00$	E	2	(v), (vi)
(viii)	$(a + b00)$	E	4	(vii)
(ix)	$a * (a + b00)$	E	3	(v), (viii)

图5-3 使用图5-2中的文法进行串的推理

第(v)行和第(vi)行利用产生式1推断出以下结论：由于任何标识符都是表达式，所以在第(i)行和第(iv)行中推断出的标识符 a 和 $b00$ 也都是变元 E 所代表的语言中的串。第(vii)行利用产生式2推出这些表达式的和也是表达式；第(viii)行利用产生式4推出用括号括着的同样的串也是表达式；第(ix)行利用产生式3把标识符 a 与在第(viii)行中所发现的表达式相乘。 □

从头到体使用产生式来进行推导需要定义一个新的关系符号 \Rightarrow 。设 $G = (V, T, P, S)$ 是一个CFG， $\alpha A \beta$ 是一个包含终结符和变元的串，其中 A 是一个变元，也就是说， α 和 β 都是 $(V \cup T)^*$ 中的串，而 A 属于 V 。设 $A \rightarrow \gamma$ 是 G 的一个产生式，那么我们称 $\alpha A \beta \Rightarrow_{\sigma} \alpha \gamma \beta$ 。如果 G 是已知的，那么就可以把它省略掉，而仅仅记做 $\alpha A \beta \Rightarrow \alpha \gamma \beta$ 。注意，在推导的每一步中都可以替换串中任何位置的任何一个变元，只要用该变元的任何一个产生式的体替换该变元即可。

可以进一步把 \Rightarrow 关系推广到能够表示零步、一步或者多步推导, 就像有穷自动机的转移函数 δ 被推广到 $\hat{\delta}$ 一样。在推导中, 用一个 $*$ 来表示“零步或多步”, 如下:

基础: 对任何由终结符和变元组成的串 α 都有 $\alpha \xRightarrow{*}_G \alpha$, 也就是说, 任何串都能推导出它自己。

归纳: 如果 $\alpha \xRightarrow{*}_G \beta$ 并且 $\beta \Rightarrow \gamma$, 则 $\alpha \xRightarrow{*}_G \gamma$ 。也就是说, 如果 α 经过零步或多步推导可以得到 β , 而 β 经过零步或多步推导可以得到 γ , 那么 α 就可以推导出 γ 。另一种解释, $\alpha \xRightarrow{*}_G \beta$ 意味着存在一个串的序列 $\gamma_1, \gamma_2, \dots, \gamma_n$ ($n \geq 1$) 满足

$$1. \alpha = \gamma_1.$$

$$2. \beta = \gamma_n.$$

$$3. \text{对于 } i = 1, 2, \dots, n-1, \text{ 有 } \gamma_i \Rightarrow \gamma_{i+1}.$$

如果文法 G 是已知的, 我们可以用 \Rightarrow 来代替 $\xRightarrow{*}_G$ 。

例5.5 $\alpha * (a + b00)$ 属于变元 E 所代表的语言的推理可以用一个从串 E 开始的对该串的推导来给出, 下面就是一个这样的推导:

$$\begin{aligned} E &\Rightarrow E * E \Rightarrow I * E \Rightarrow a * E \Rightarrow \\ &a * (E) \Rightarrow a * (E + E) \Rightarrow a * (I + E) \Rightarrow a * (a + E) \Rightarrow \\ &a * (a + I) \Rightarrow a * (a + I0) \Rightarrow a * (a + I00) \Rightarrow a * (a + b00) \end{aligned}$$

在第一步中, 用产生式3 (来自图5-2) 的体来替换 E 。在第二步中, 产生式1体中的 I 被用来替换第一个 E , 依此类推。值得注意的是, 在替换时系统地采用了总是替换串中最左变元的策略。然而在每一步中, 其实可以选择要被替换的变元, 也可以使用任何一个该变元的产生式的体来替换它。例如, 在第二步中, 可以用 (E) 来替换第二个 E (使用产生式4), 如果这样做的话, 就可以得到 $E * E \Rightarrow E * (E)$ 。也可以选择一个甚至永远不能得到这个终结符串的替换。一个简单的例子是, 如果在第一步时使用产生式2, 那么将会得到 $E \Rightarrow E + E$, 而无论对这两个 E 再做任何替换都无法把 $E + E$ 变成 $a * (a + b00)$ 。

可以使用关系符号 \Rightarrow 来简化推导过程。由基础可知 $E \xRightarrow{*}_G E$, 然后反复使用归纳部分可以得到 $E \xRightarrow{*}_G E * E$, $E \xRightarrow{*}_G I * E$ 等等, 直到最终的 $E \xRightarrow{*}_G a * (a + b00)$ 。

递归推理和推导这两种观点是等价的。也就是说, 能够推理出一个终结符串 w 属于某个变元 A 的语言当且仅当 $A \Rightarrow w$ 。然而, 想要证明这个事实还需要一些其他的工作, 将其留到5.2节再来完成。

□

5.1.4 最左推导和最右推导

为了限制推导一个串时可选推导的数目, 要求在每一步推导中只将最左边的变元替换成该变元的某个产生式的体, 这种方式的推导称为最左推导, 用关系符号 \xRightarrow{lm} 和 $\xRightarrow{*}_{lm}$ 分别来表示一步和多步的最左推导。如果所用的文法 G 在推导中不是很清楚, 那么也可以把它放到这两个符号中箭头的下边。

类似地, 也可以每次只替换串中最右边的变元, 这样的推导称为最右推导, 使用符号 \xRightarrow{rm} 和 $\xRightarrow{*}_{rm}$ 分别来表示一步和多步的最右推导。同上, 如果文法不是很清楚的话, 相应文法的名字也

可以写在箭头下边。

CFG推导中的表示

在讨论CFG时,对不同符号的表示方法有许多约定俗成的惯例可以帮助读者记住符号的作用,比如:

1. 字母表中开头的几个小写字母(如 a, b 等)表示终结符号,数字和其他字符(比如 $+$ 或括号)也总是表示终结符号。
2. 字母表中开头的几个大写字母(如 A, B 等)表示变元。
3. 字母表中结尾的几个小写字母(如 w 或 z)表示终结字符串。这种约定提示我们:终结符与自动机中的输入符号类似。
4. 字母表中结尾的几个大写字母(如 X 或 Y)可以表示终结符号或者变元。
5. 小写的希腊字母(如 α 和 β)表示由终结符号和(或)变元构成的串。

其中没有只由变元构成的串的特殊记号,原因是这种串的意义不大。然而,命名为 α 或其他希腊字母的串可以只包含变元。

例5.6 例5.5中的推导实际上是一个最左推导。因此,我们也可以这样写:

$$\begin{aligned} E &\Rightarrow E * E \xRightarrow{lm} I * E \xRightarrow{lm} a * E \xRightarrow{lm} \\ &a * (E) \xRightarrow{lm} a * (E + E) \xRightarrow{lm} a * (I + E) \xRightarrow{lm} a * (a + E) \xRightarrow{lm} \\ &a * (a + I) \xRightarrow{lm} a * (a + I0) \xRightarrow{lm} a * (a + I00) \xRightarrow{lm} a * (a + b00) \end{aligned}$$

我们也可以把上面的最左推导概括为 $E \xRightarrow{lm} a * (a + b00)$, 或者分多步来表达推导的过程,比如其

[178] 中的某一步为 $E * E \xRightarrow{lm} a * (E)$ 。

如果采用最右推导,虽然对串中的每个变元实际上做了同样的替换,但替换的次序不同。具体写出这个最右推导就是:

$$\begin{aligned} E &\Rightarrow E * E \xRightarrow{rm} E * (E) \xRightarrow{rm} E * (E + E) \xRightarrow{rm} \\ &E * (E + I) \xRightarrow{rm} E * (E + I0) \xRightarrow{rm} E * (E + I00) \xRightarrow{rm} E * (E + b00) \xRightarrow{rm} \\ &E * (I + b00) \xRightarrow{rm} E * (a + b00) \xRightarrow{rm} I * (a + b00) \xRightarrow{rm} a * (a + b00) \end{aligned}$$

这个推导可以概括为 $E \xRightarrow{rm} a * (a + b00)$ 。

任何推导都有等价的最左推导和最右推导。也就是说,如果 w 是一个终结字符串, A 是一个变元,那么 $A \xRightarrow{lm} w$ 当且仅当 $A \xRightarrow{rm} w$,而且 $A \xRightarrow{lm} w$ 当且仅当 $A \xRightarrow{rm} w$,具体的证明将在5.2节中给出。

5.1.5 文法的语言

如果 $G = (V, T, P, S)$ 是一个CFG,那么 G 的语言(记作 $L(G)$)是指能从初始符号推导出的所有终结字符串的集合。也就是说,

$$L(G) = \{T^* \text{ 中的 } w \mid S \xRightarrow{G} w\}$$

如果一个语言 L 是某个上下文无关文法的语言,那么 L 就称为上下文无关语言或者CFL。例如,我们断定图5-1中的文法定义了字母表为 $\{0, 1\}$ 上的回文的语言,因此,这些回文的集合就是一个上下文无关语言。这个命题的具体证明如下。

定理5.7 $L(G_{pal})$ 是字母表为 $\{0, 1\}$ 上的回文的集合,其中 G_{pal} 是例5.1中的文法。

证明 我们将要证明一个 $\{0, 1\}^*$ 中的串 w 在 $L(G_{pal})$ 中当且仅当它是一个回文,即 $w = w^R$ 。

(当) 假定 w 是一个回文,我们通过对 $|w|$ 进行归纳来证明 w 在 $L(G_{pal})$ 中。

基础: 长度0和1作为归纳基础。如果 $|w| = 0$ 或 $|w| = 1$,那么 w 一定是 ε , 0或1,由于有产生式 $P \rightarrow \varepsilon$, $P \rightarrow 0$ 和 $P \rightarrow 1$,结论是在上面任何一种情况下都有 $P \xRightarrow{G} w$ 。

归纳: 假定 $|w| \geq 2$ 。因为 $w = w^R$,所以 w 的开头和结尾一定是同一个符号,即 $w = 0x0$ 或 $w = 1x1$,并且 x 也一定是一个回文,即 $x = x^R$ 。注意,为了说明 w 的两端确实有两个不同的0或1,需要用到 $|w| \geq 2$ 这一事实。

如果 $w = 0x0$,则根据归纳假设有 $P \xRightarrow{G} x$,继而可以得到从 P 到 w 有一个推导 $P \Rightarrow 0P0 \xRightarrow{G} 0x0 = w$ 。如果 $w = 1x1$,情况类似,只是第一步推导所需的产生式是 $P \rightarrow 1P1$ 。在这两种情况下都可以得出 w 在 $L(G_{pal})$ 中,证毕。

(仅当) 现在假定 w 在 $L(G_{pal})$ 中,即 $P \xRightarrow{G} w$,必须证明的是 w 是一个回文。证明的过程是对从 P 到 w 的推导过程的步数进行归纳。

基础: 如果该推导是一步完成的,那么它一定使用了三个在体中不包含 P 的产生式之一,即该推导为 $P \Rightarrow \varepsilon$, $P \Rightarrow 0$ 或 $P \Rightarrow 1$ 。因为 ε , 0和1都是回文,因而基础得证。

归纳: 现在,假定该推导共包含 $n + 1$ 步,其中 $n \geq 1$,并且对于任何 n 步完成的推导上述命题都为真;也就是说,如果 $P \xRightarrow{G} x$ 可在 n 步完成,那么 x 一定是回文。

考虑一个 w 的 $(n + 1)$ 步推导,它一定是如下形式:

$$P \Rightarrow 0P0 \xRightarrow{G} 0x0 = w$$

或者 $P \Rightarrow 1P1 \xRightarrow{G} 1x1 = w$,原因是 $n + 1$ 步其实最少是两步,而且能够增加推导步数的产生式只有 $P \rightarrow 0P0$ 和 $P \rightarrow 1P1$ 。注意,在这两种情况中, $P \xRightarrow{G} x$ 都能在 n 步完成。

根据归纳假设可知 x 是回文,即 $x = x^R$ 。但是,如果这样就有 $0x0$ 和 $1x1$ 也都是回文,例如, $(0x0)^R = 0x^R 0 = 0x0$ 。由此可知 w 也是回文,证毕。□

5.1.6 句型

由初始符号推导出来的串有着很特殊的作用,称其为“句型”。也就是说,如果 $G = (V, T, P, S)$ 是一个CFG,那么任何在 $(V \cup T)^*$ 中且满足 $S \xRightarrow{G} \alpha$ 的串 α 都是句型。如果 $S \xRightarrow{lm} \alpha$ 则 α 是左句型,如果 $S \xRightarrow{rm} \alpha$ 则 α 是右句型。注意,语言 $L(G)$ 是由所有属于 T^* 的句型(也就是由只含终结符号的句型)组成的。

例5.8 考虑图5-2中表达式的文法。例如, $E * (I + E)$ 是一个句型,因为可以有这样一个

推导:

$$E \Rightarrow E * E \Rightarrow E * (E) \Rightarrow E * (E + E) \Rightarrow E * (I + E)$$

然而这个推导既不是最左的也不是最右的,因为在最后一步中被替换的是中间的 E 。

180

举一个左句型的例子:考虑 $a * E$,存在最左推导:

$$E \Rightarrow E * E \xRightarrow{lm} I * E \xRightarrow{lm} a * E$$

类似地,下面的推导

$$E \Rightarrow E * E \xRightarrow{rm} E * (E) \xRightarrow{rm} E * (E + E)$$

可以说明 $E * (E + E)$ 是一个右句型。□

文法证明的形式

定理5.7是一个典型的例子,它证明了某个文法确实定义了某个已经非形式化定义好的特定的语言。首先要给出一个归纳假设,用它来描述每个变元所推导出的串都要满足的性质。在这个例子中只有一个变元 P ,因此只要声明它所代表的串就是回文串即可。

然后证明“充分性”这部分:如果一个串 w 满足某个变元 A 的一个串所应该有的非形式化陈述的性质,那么就应该有 $A \Rightarrow w$ 。在这个例子中,因为 P 是初始符号,因此 $P \Rightarrow w$ 就意味着 w 在这个文法的语言中。通常,我们通过对 w 的长度进行归纳来证明“充分性”这部分。如果有 k 个变元,那么可以证明归纳陈述应该包含 k 个部分,并且它们之间应该能被证明是互归纳的关系。

接着要证明“必要性”这部分:如果 $A \Rightarrow w$,那么 w 应该满足 A 所能推导出的串所应该有的非形式化陈述的性质。同样,在这个例子中,因为只有初始符号 P 需要处理,所以认为 w 在 G_{pal} 的语言里和 $P \Rightarrow w$ 是等价的。这部分的证明通常需要对推导的步数进行归纳。如果该文法有所推导出的串中可能包含两个或更多的变元的产生式,那么就应该把一个 n 步的推导分成若干部分,每个变元一个推导。这些推导可能比 n 步少,因此就必须使用对所有小于等于 n 的情况都包含的归纳假设,就像1.4.2节中所讨论的那样。

5.1.7 习题

习题5.1.1 设计下列语言的上下文无关文法:

- * a) 集合 $\{0^n 1^n \mid n \geq 1\}$,即所有一个或多个0后面跟着相同数目的1的串的集合。
- *! b) 集合 $\{a^i b^j c^k \mid i \neq j \text{ 或 } j \neq k\}$,即所有满足以下性质的串的集合:若干个 a 后面跟着若干个 b ,后面再跟着若干个 c ,并且或者 a 和 b 的数目不同,或者 b 和 c 的数目不同,或者两者都不同。
- ! c) 所有不是 ww 形式的由 a 和 b 构成的串的集合,即不是把某个串重复一遍的串。
- !! d) 所有0的个数是1的个数两倍的串的集合。

习题5.1.2 下面的文法产生了正则表达式 $0^*1(0+1)^*$ 的语言:

181

$$S \rightarrow A1B$$

$$A \rightarrow 0A \mid \varepsilon$$

$$B \rightarrow 0B \mid 1B \mid \varepsilon$$

试给出下列串的最左推导和最右推导：

* a) 00101。

b) 1001。

c) 00011。

! 习题5.1.3 证明：任何正则语言都是上下文无关语言。提示：通过对正则表达式中的运算符的数目进行归纳的方法来构造CFG。

! 习题5.1.4 如果一个CFG的每个产生式的体都最多只有一个变元，并且该变元总在最右端，那么称CFG为右线性的。也就是说，右线性文法的所有产生式都是 $A \rightarrow wB$ 或 $A \rightarrow w$ 的形式，其中 A 和 B 是变元， w 是由零个或多个终结符组成的串。

a) 证明：任何右线性文法所产生的语言都是正则语言。提示：构造一个 ε -NFA来模拟最左推导，并用它的状态来表示当前左句型中的单个变元。

b) 证明：任何正则语言都有右线性文法。提示：用一个DFA，并且用文法的变元来表示状态。

*! 习题5.1.5 设 $T = \{0, 1, (,), +, *, \phi, e\}$ ，可以把 T 看作字母表为 $\{0, 1\}$ 的正则表达式所使用的符号的集合，惟一的不同是用 e 来表示符号 ε ，目的是为了回避有可能出现的混淆。你的任务是以 T 为终结符号集合来设计一个CFG，该CFG生成的语言恰好是字母表为 $\{0, 1\}$ 的正则表达式。

习题5.1.6 定义关系符号 \Rightarrow ，其中基础为“ $\alpha \Rightarrow \alpha$ ”，归纳为“如果有 $\alpha \Rightarrow \beta$ 和 $\beta \Rightarrow \gamma$ ，则有 $\alpha \Rightarrow \gamma$ ”。还有很多定义 \Rightarrow 的方法与定义“ \Rightarrow 是一步或多步的 \Rightarrow ”的效果是一样的。证明下列命题都是正确的：

a) $\alpha \Rightarrow \beta$ 当且仅当有一个包含一个或多个串的序列：

$$\gamma_1, \gamma_2, \dots, \gamma_n$$

使得 $\alpha = \gamma_1$ ， $\beta = \gamma_n$ ，并且对于 $i = 1, 2, \dots, n-1$ 都有 $\gamma_i \Rightarrow \gamma_{i+1}$ 。

182

b) 如果有 $\alpha \Rightarrow \beta$ 和 $\beta \Rightarrow \gamma$ ，那么就有 $\alpha \Rightarrow \gamma$ 。提示：使用归纳法，对推导 $\beta \Rightarrow \gamma$ 中的步数进行归纳。

! 习题5.1.7 考虑下面产生式定义的CFG G ：

$$S \rightarrow aS \mid Sb \mid a \mid b$$

a) 通过对串的长度进行归纳，证明任何 $L(G)$ 中的串都没有 ba 这个子串。

b) 非形式化地描述 $L(G)$ ，用(a)来证明答案。

!! 习题5.1.8 考虑下面的产生式定义的CFG G ：

$$S \rightarrow aSbS \mid bSaS \mid \varepsilon$$

证明 $L(G)$ 是有相同个数的 a 和 b 的所有串的集合。

5.2 语法分析树

推导有一种非常有用的树型表示—语法分析树,这种树能够清楚地告诉我们终结字符串中的符号是怎样组成子串的,这些子串属于文法中某个变元的语言。更重要的是,在编译器设计中语法分析树是一种可以用来表示源程序的重要的数据结构。在编译器中,把源程序表示成树结构能够有助于用自然的递归函数来完成把源程序翻译成可执行代码的工作。

在本节中,首先介绍语法分析树,并阐述它与推导以及递归推理的存在性之间的紧密联系。然后研究文法和语言的歧义性的本质,这也是语法分析树的一种重要应用。有些文法允许一个终结字符串拥有多棵语法分析树,这种情况使得这种文法不适合用来表达程序设计语言,因为它使得编译器无法判断一些源程序的结构,因而无法给该程序确定合适的可执行代码。

回顾关于树的术语

这里假设读者已经了解了树的概念,并且熟悉常用的关于树的定义。然而,下面我们还是一起回顾一下:

- 树是一些有特定父子关系的节点(或顶点)的集合。每个节点至多有一个父节点,该父节点画在该节点上面,还有零个或多个子节点画在该节点下面,并且父子节点之间用线段连接。图5-4、图5-5和图5-6都是树的例子。
- 有且仅有一个根节点,根节点没有父节点,出现在树的最顶端。没有子节点的节点称为叶节点,不是叶节点的节点叫做内部节点或内节点。
- 一个节点的子节点的子节点的……叫作该节点的后代;一个节点的父节点的父节点的……叫作该节点的祖先。一般来说,一个节点同时也是其自身的祖先和后代。
- 一个节点的子节点按照从左到右的顺序排列和画出。如果一个节点 N 在另一个节点 M 的左边,那么所有 N 的后代都被排在所有 M 的后代的左边。

5.2.1 构造语法分析树

对于文法 $G = (V, T, P, S)$ 来说, G 的语法分析树是满足下列条件的树:

1. 每个内部节点的标号是 V 中的一个变元。
2. 每个叶节点的标号可以是一个变元、一个终结符或者 ϵ 。但是,如果叶节点的标号是 ϵ ,那么它一定是其父节点惟一的子节点。
3. 如果某个内部节点的标号是 A ,并且它的子节点的标号从左到右分别为:

$$X_1, X_2, \dots, X_k$$

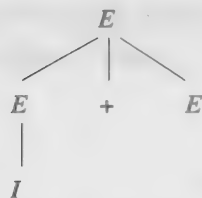
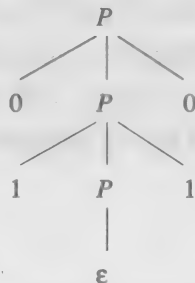
那么 $A \rightarrow X_1 X_2 \dots X_k$ 一定是 P 中的一个产生式。注意:如果其中某个 X 为 ϵ ,那么 X 一定是 A 惟一的子节点,并且 $A \rightarrow \epsilon$ 是 G 的一个产生式。

例5.9 图5-4给出了一棵语法分析树,它所使用的文法是图5-2中的表达式文法。它的根节

点的标号是变元 E 。因为根节点三个子节点的标号从左到右分别为 E 、 $+$ 和 E ，因此在根节点处使用的产生式是 $E \rightarrow E + E$ 。在根节点最左边的子节点处，因为该节点只有一个标号为 I 的子节点，所以它使用的产生式是 $E \rightarrow I$ 。□

例5.10 图5-5给出的是图5-1中回文文法的一棵分析树。根节点处使用的产生式是 $P \rightarrow 0P0$ ，根节点的中间子节点处使用的产生式是 $P \rightarrow 1P1$ 。注意最下面的节点使用的产生式是 $P \rightarrow \epsilon$ ，并且该节点只有一个标号为 ϵ 的子节点，这也是能在语法分析树中使用标号为 ϵ 的节点的惟一情况。□

184

图5-4 表示从 E 推导出 $I + E$ 的语法分析树图5-5 表示推导 $P \Rightarrow 0110$ 的语法分析树

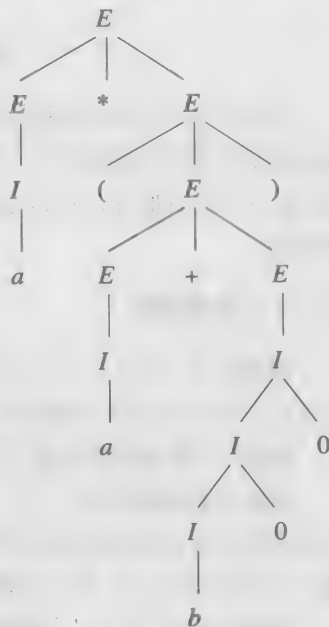
5.2.2 语法分析树的产生

如果看到任意一棵语法分析树的所有叶子的标号，并按照从左到右的顺序将其连接起来，就可以得到一个串，这个串称作该树的产物，其实它总是根节点处的变元所能推导出来的串，这一点后面会给出证明。特别重要的是有一些满足以下条件的语法分析树：

1. 它的产物是终结字符串，即所有叶节点的标号都是终结符或者 ϵ 。
2. 根节点的标号是初始符号。

这些语法分析树的产物都是相应文法的语言中的串。稍后会证明描述一个文法的语言的另一种方法恰好是所有以初始符号为根、产物是终结符号串的语法分析树的产物的集合。

例5.11 图5-6正是一个初始符号为根、产物是一个终结符号串的树的例子。它所基于的文法是图5-2中介绍的表达式的文法。这棵树的产物是在例5.5中推导出来的串 $a * (a + b00)$ 。实际上正如将会看到的，这棵语法分析树恰好就是那个推导的一种表示。□

图5-6 表明串 $a * (a + b00)$ 在表达式文法的语言中的语法分析树

5.2.3 推理、推导和语法分析树

迄今为止我们介绍了几种描述一个文法怎样工作的概念，实质上它们都描述了串的同样的

185 性质。也就是说, 给定一个文法 $G = (V, T, P, S)$, 应该能够证明下面几点是等价的:

1. 递归推理过程确定终结字符串 w 在变元 A 的语言中。
2. $A \Rightarrow w$ 。
3. $A \xRightarrow{lm} w$ 。
4. $A \xRightarrow{rm} w$ 。
5. 存在根结点为 A 、产物为 w 的语法分析树。

事实上, w 为包含变元的串, 除了递归推理的使用被定义为仅限于终结字符串以外, 所有其他的条件 (存在推导、最左推导或最右推导以及分析树) 都是等价的。

这些等价性需要证明, 我们打算用图5-7中的顺序来证明它们。也就是说, 图5-7中的每条箭弧表示要证明的一个定理: 如果 w 满足箭弧尾部的条件, 那么它就满足箭弧头部的条件。比如, 在定理5.12中将证明: 如果通过递归推理能得出 w 在 A 的语言中, 则一定存在一棵根为 A 、产物为 w 的语法分析树。

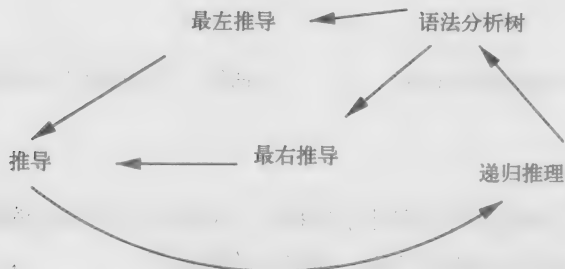


图5-7 证明关于文法的一些命题的等价性

注意, 其中有两条箭弧比较简单, 因此就不作形式化的证明了。如果 w 有一个从 A 开始的最左推导, 那么它肯定有一个从 A 开始的推导, 因为最左推导本身同时也是推导; 类似地, 如果 w 有一个最右推导, 那么它显然也有一个推导。下面会依次证明这些等价性中剩下的比较难的部分。

5.2.4 从推理到树

定理5.12 设 $G = (V, T, P, S)$ 是一个CFG。如果通过递归推理过程得出终结字符串 w 在变元 A 的语言中, 则一定存在一棵根为 A 、产物为 w 的语法分析树。

证明 对推理的步数进行归纳。

基础: 若该推理只有一步, 则该推理过程只需使用基础, 因此一定存在产生式 $A \rightarrow w$ 。图5-8中的树满足成为文法 G 的语法分析树的条件, 其中 w 的每个位置有一个叶子。显然, 它的根是 A , 产物是 w 。考虑特例 $w = \epsilon$, 那么这棵树只有一个标号为 ϵ 的叶子, 此时同样满足根是 A 且产物是 w 的条件。

归纳: 假定在 $n + 1$ 个推理步骤之后能够得出 w 在 A 的语言里这个事实, 并且这个定理对于使得 B 的语言中的 x 成员用小于等于 n 步推理推得的所有串 x 和变元 B 成立。考虑得出 w 在 A 的语言里这个推理的最后一步, 这一步使用了 A 的某个产生式, 不妨设为 $A \rightarrow X_1 X_2 \cdots X_k$, 其中 X_i 或者是一个终结符或者是一个变元。

我们把 w 打断为 $w_1w_2\cdots w_k$, 其中:

187

1. 如果 X_i 是一个终结符, 则 $w_i = X_i$, 即 w_i 只由产生式中的这个终结符组成。

2. 如果 X_i 是一个变元, 则 w_i 是一个先前推理出在 X_i 的语言中的串。也就是说, 得出 w 属于 A 的语言的 $n+1$ 步推理中, 关于 w_i 的推理至多占用了其中的 n 步。之所以它不能占用全部的 $n+1$ 步, 是因为最起码在最后一步使用的产生式是 $A \rightarrow X_1X_2\cdots X_k$, 而它肯定不是关于 w_i 的推理中的一部分。因此, 我们可以对 w_i 和 X_i 应用归纳假设, 从而得出结论: 存在一个根为 X_i 、产物为 w_i 的语法分析树。

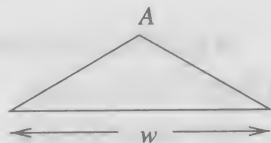


图5-8 定理5.12的证明中基础情况下所构造的树

接下来我们构造一棵根为 A 并且产物为 w 的树, 如图5-9所示。根节点的标号为 A , 它的子节点分别为 X_1, X_2, \dots, X_k 。因为 $A \rightarrow X_1X_2\cdots X_k$ 是 G 的一个产生式, 所以这种选择是有效的。

每个节点 X_i 实际上是一个产物为 w_i 的子树的根节点。

在情况(1)中 X_i 是终结符, 这棵子树就变成了一棵只有一个标号为 X_i 的节点的平凡树。也就是说, 这棵子树仅由该根节点这一个节点构成。因为 $w_i = X_i$, 所以在情况(1)中该子树的产物为 w_i 的条件也是满足的。

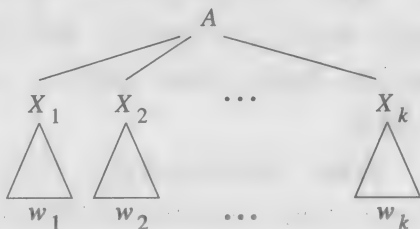


图5-9 定理5.12的证明中归纳部分所使用的树

在情况(2)中, X_i 是一个变元。继续使用归纳假设可以得出一棵根为 X_i 、产物为 w_i 的树, 且这棵树被接到节点 X_i 上 (见图5-9)。

至此, 这棵树已经构造好了, 它的根节点为 A , 把根节点所有子树的产物从左到右连接起来就得到整棵树的产物, 正好是 $w_1w_2\cdots w_k$, 也就是 w 。 □

5.2.5 从树到推导

现在我们展示怎样从一棵语法分析树构造一个最左推导。构造最右推导的方法与此相同, 因此我们就不再证明从语法分析树构造最右推导的情况。为了理解推导的构造过程, 首先来看看从一个变元到一个串的某个推导怎样能够被嵌入另一推导中。有一个例子可说明这一点。

例5.13 再一次考虑图5-2中的表达式文法。很容易验证存在下面的推导:

$$E \Rightarrow I \Rightarrow Ib \Rightarrow ab$$

推而广之, 对任意的串 α 和 β , 下面的推导也都成立:

$$\alpha E \beta \Rightarrow \alpha I \beta \Rightarrow \alpha I b \beta \Rightarrow \alpha a b \beta$$

188

理由是这种用产生式的体来替换头的方法既可用在单独的变元上, 也可用在任意的上下文 α 和 β 中。^①

例如, 如果有一个推导, 其开头两步是 $E \Rightarrow E + E \Rightarrow E + (E)$, 那么就可以通过把“ $E + ($ ”

① 事实上, 术语“上下文无关”正是由于这种无需考虑上下文就能进行的串对变元的替换的性质才得来的。另外还有一类更强的文法, 称为“上下文相关”, 这种文法中的替换只有当一定的串出现在被替换的串的左边和(或)右边时才能进行。当前, 上下文相关文法在实际应用中并不占主要地位。

看作 α , 把“)”看作 β , 对中间的 E 应用上面关于 ab 的推导, 因而可以得到:

$$E + (E) \Rightarrow E + (I) \Rightarrow E + (Ib) \Rightarrow E + (ab) \quad \square$$

现在就可以着手证明能够把语法分析树转换成最左推导的定理了。这个证明是通过树的进行归纳来完成的, 其中树的高度是指从根节点顺着父子关系到叶节点的最长的路程。例如, 图5-6中树的高度是7, 最长的根到叶子的路径是到标号为 b 的叶子的路径。注意, 习惯上路径长度计算的是该路径上的边数, 而不是顶点数, 因此一个单个节点的路径的长度为0。

定理5.14 设 $G = (V, T, P, S)$ 是一个CFG, 假设有一棵语法分析树, 它的根的标号为变元 A , 产物为 w , 其中 w 属于 T^* 。那么一定存在一个文法 G 中的最左推导 $A \xRightarrow{lm} w$ 。

证明 对树的高度进行归纳。

基础: 归纳基础是高度1, 1是产物为终结符的语法分析树高的最小值。在这种情况下, 这棵树一定和图5-8中的树类似, 根节点的标号为 A , 而且它的子节点从左到右连起来为 w 。由于这棵树是一棵语法分析树, 因此 $A \rightarrow w$ 一定是一个产生式。因此, $A \xRightarrow{lm} w$ 是从 A 到 w 的单步完成的最左推导。

归纳: 如果树的高度是 n , 其中 $n > 1$, 它一定和图5-9中的树类似。也就是说, 根节点的标号为 A , 它的子节点的标号从左到右分别为 X_1, X_2, \dots, X_k , 其中这些 X 可以是变元或者终结符。

1. 如果 X_i 是终结符, 定义 w_i 为只包含 X_i 的串。
2. 如果 X_i 是变元, 那么它一定是某个产物为终结符 w_i 的子树的根节点。注意, 在这种情况下, 这棵子树的高度一定小于 n , 因此可以对它使用归纳假设。也就是, 存在一个最左推导 $X_i \xRightarrow{lm} w_i$ 。

189 注意, $w = w_1 w_2 \dots w_k$ 。

下面构造一个 w 的最左推导。首先从 $A \xRightarrow{lm} X_1 X_2 \dots X_k$ 开始, 接着对于每个 $i = 1, 2, \dots, k$, 依次证明

$$A \xRightarrow{lm} w_1 w_2 \dots w_i X_{i+1} X_{i+2} \dots X_k$$

这部分证明实际上是另外一个归纳法, 不过这次是对 i 进行归纳。对于归纳基础 $i = 0$, 已知 $A \xRightarrow{lm} X_1 X_2 \dots X_k$ 。对于归纳部分, 假定

$$A \xRightarrow{lm} w_1 w_2 \dots w_{i-1} X_i X_{i+1} \dots X_k$$

- a) 如果 X_i 是终结符那就什么都不做。然而, 下一步中把 X_i 看作终结符串 w_i 。从而可以得到

$$A \xRightarrow{lm} w_1 w_2 \dots w_i X_{i+1} X_{i+2} \dots X_k$$

- b) 如果 X_i 是变元, 那么继续从 X_i 到 w_i 的推导, 不过这次使用已经构造好的推导的上下文。也就是说, 如果这个推导为

$$X_i \xRightarrow{lm} \alpha_1 \xRightarrow{lm} \alpha_2 \dots \xRightarrow{lm} w_i$$

我们就继续下面的推导:

$$\begin{aligned}
w_1 w_2 \cdots w_{i-1} X_i X_{i+1} \cdots X_k &\Rightarrow_{lm} \\
w_1 w_2 \cdots w_{i-1} \alpha_1 X_{i+1} \cdots X_k &\Rightarrow_{lm} \\
w_1 w_2 \cdots w_{i-1} \alpha_2 X_{i+1} \cdots X_k &\Rightarrow_{lm} \\
\vdots & \\
w_1 w_2 \cdots w_i X_{i+1} X_{i+2} \cdots X_k &
\end{aligned}$$

这个结果就是需要的推导 $A \xRightarrow{lm} w_1 w_2 \cdots w_i X_{i+1} \cdots X_k$ 。

当 $i = k$ 时, 这个结果就是从 A 到 w 的最左推导。□

例5.15 构造图5-6中的语法分析树的最左推导。我们只展示最后一步: 在已经把根节点的所有子树所对应的推导都构造好了的前提下, 剩下要做的工作只是给出整棵树所对应的推导。也就是说, 假设通过递归地使用定理5.14中的技术, 已经得到了以根节点的第一个子节点为根的子树对应的最左推导 $E \xRightarrow{lm} I \xRightarrow{lm} a$, 同时得到了以根节点的第三个子节点为根的子树对应的最左推导

$$\begin{aligned}
E &\Rightarrow_{lm} (E) \Rightarrow_{lm} (E + E) \Rightarrow_{lm} (I + E) \Rightarrow_{lm} (a + E) \Rightarrow_{lm} \\
&(a + I) \Rightarrow_{lm} (a + I0) \Rightarrow_{lm} (a + I00) \Rightarrow_{lm} (a + b00)
\end{aligned}$$

190

为了构造整棵树的最左推导, 首先在根处使用 $E \xRightarrow{lm} E * E$, 然后用它的推导代替第一个 E , 并且在每步中都用 $*E$ 作为下文来说明使用这个推导的较大的上下文。这样得到的最左推导为

$$E \xRightarrow{lm} E * E \xRightarrow{lm} I * E \xRightarrow{lm} a * E$$

在根处使用的产生式中的 $*$ 不用推导, 所以上面的最左推导也说明根节点的前两个子节点。为了完成整个最左推导, 接着使用推导 $E \xRightarrow{lm} (a + b00)$, 并且在每步中都把 $a*$ 加在前面, 后面再加上一个空串。这个推导实际上在例5.6中已经出现过了, 就是:

$$\begin{aligned}
E &\xRightarrow{lm} E * E \xRightarrow{lm} I * E \xRightarrow{lm} a * E \xRightarrow{lm} \\
&a * (E) \xRightarrow{lm} a * (E + E) \xRightarrow{lm} a * (I + E) \xRightarrow{lm} a * (a + E) \xRightarrow{lm} \\
&a * (a + I) \xRightarrow{lm} a * (a + I0) \xRightarrow{lm} a * (a + I00) \xRightarrow{lm} a * (a + b00)
\end{aligned}$$

□

类似地, 有一个定理可以保证把语法分析树转化为最右推导。从树构造最右推导的过程和最左推导的构造过程几乎完全相同。只是, 在第一步 $A \xRightarrow{rm} X_1 X_2 \cdots X_k$ 开始后, 先使用最右推导扩展 X_k , 然后扩展 X_{k-1} , 依此类推, 最后才是 X_1 。因此, 此处不给出进一步的证明。

定理5.16 设 $G = (V, T, P, S)$ 是一个CFG, 假设有一棵语法分析树, 其根的标号为变元 A 、产物为 w , 其中 w 属于 T^* 。那么一定存在一个文法 G 中的最右推导 $A \xRightarrow{rm} w$ 。□

5.2.6 从推导到递归推理

现在距离完成图5-7中的整个环路只差这一点了: 如果对某个CFG有一个推导 $A \xRightarrow{lm} w$, 那么一定可以在递归推理过程中发现 w 在 A 的语言中这一事实。在给出相应的定理及其证明之前, 首先看看推导的一些重要性质。

假设有一个推导 $A \Rightarrow X_1 X_2 \cdots X_k \Rightarrow w$, 那么一定可以把 w 打断成 $w = w_1 w_2 \cdots w_k$ 使得 $X_i \Rightarrow w_i$ 。注意, 如果 X_i 是终结符, 那么 $w_i = X_i$, 并且该推导只有零步。这个事实的证明并不难, 只要对推导的步数进行归纳即可证明: 如果 $X_1 X_2 \cdots X_k \Rightarrow \alpha$, 那么对于任意的 $i < j$, α 中所有由 X_i 扩展来的位置一定在所有由 X_j 扩展来的位置的左边。

191

如果 X_i 是一个变元, 则可以通过如下方法获得推导 $X_i \Rightarrow w_i$: 首先从推导 $A \Rightarrow w$ 开始, 然后去掉以下内容:

- a) 所有在句型中由 X_i 推导出的位置的左边和右边的位置, 以及
- b) 所有与从 X_i 推导出 w_i 无关的步骤。

为了看清这个过程, 下面是一个例子。

例5.17 对于图5-2中的表达式文法, 考虑如下推导:

$$\begin{aligned} E &\Rightarrow E * E \Rightarrow E * E + E \Rightarrow I * E + E \Rightarrow I * I + E \Rightarrow \\ &I * I + I \Rightarrow a * I + I \Rightarrow a * b + I \Rightarrow a * b + a \end{aligned}$$

考虑其中第三个句型 $E * E + E$ 和该句型中间的 E 。^①

从 $E * E + E$ 开始, 按照上面推导中的步骤, 但是要去掉所有由中间的 E 左边的 $E *$ 和右边的 $+E$ 所推导出来的位置。那么上面推导中的步骤就变成了 E, E, I, I, I, b, b 。也就是说, 下一步中并没有改变中间的 E , 在接下来的一步中把它变成了 I , 然后的两步中保持为 I 不变, 接着把它变成 b , 并且在最后一步中保持不变。

如果只考虑从中间那个 E 的推导中变化的部分, 那么序列 E, E, I, I, I, b, b 就变成了推导 $E \Rightarrow I \Rightarrow b$ 。这个推导准确地刻画了中间的 E 在整个推导过程中的变化情况。

定理5.18 设 $G = (V, T, P, S)$ 是一个CFG, 假设有一个推导 $A \xRightarrow{G} w$, 其中 w 属于 T^* 。那么应用于 G 的递归推理过程决定了 w 在变元 A 的语言中。

证明 对推导 $A \Rightarrow w$ 的长度进行归纳。

基础: 如果该推导只有一步, 那么 $A \rightarrow w$ 一定是一个产生式。由于 w 只包含终结符, 因此由递归推理过程的基础部分就可以得出 w 在 A 的语言中的事实。

归纳: 假设该推导包含 $n + 1$ 步, 并且假定对于所有少于或等于 n 步的推导来说命题都成立。把推导写为 $A \Rightarrow X_1 X_2 \cdots X_k \Rightarrow w$ 。然后, 根据该定理之前的讨论, 我们可以把 w 打断为 $w = w_1 w_2 \cdots$

192

w_k , 其中:

- a) 如果 X_i 是终结符, 则 $w_i = X_i$ 。
- b) 如果 X_i 是变元, 那么有 $X_i \Rightarrow w_i$ 。因为推导 $A \Rightarrow w$ 的第一步肯定不是推导 $X_i \Rightarrow w_i$ 中的一部分, 因此可知这个推导只有少于等于 n 步。因此, 对它使用归纳假设可以推理出 w_i 在 X_i 的语言中。

现在已经有了产生式 $A \rightarrow X_1 X_2 \cdots X_k$, 其中 w_i 或者等于 X_i 或者可知在 X_i 的语言中。在下一轮的递归推理过程中, 就可以知道 $w_1 w_2 \cdots w_k$ 在 A 的语言中。因为 $w_1 w_2 \cdots w_k = w$, 因此可以推理出 w 在 A

① 在从大的推导过程中找出一些子推导过程的讨论中, 假定我们所关心的是一些推导的第二个句型中的变元。然而, 这种思想对于一个推导中的任何一步中的变元都是成立的。

的语言中。

□

5.2.7 习题

习题5.2.1 对于习题5.1.2中的文法和每个串, 给出相应的语法分析树。

! 习题5.2.2 假设 G 是一个CFG, 并且它的任何一个产生式的右边都不是 ε 。如果 w 在 $L(G)$ 中, w 的长度是 n , w 有一个 m 步完成的推导, 证明 w 有一个包含 $n + m$ 个节点的分析树。

! 习题5.2.3 假设在习题5.2.2中除了 G 中可能有右端为 ε 的产生式外其他所有的条件都满足, 证明此时 w (w 不是 ε) 的语法分析树有可能包含 $n + 2m - 1$ 个节点, 但不可能更多。

! 习题5.2.4 在5.2.6节中提到了: 如果 $X_1 X_2 \dots X_k \Rightarrow^* \alpha$, 那么对于任意的 $i < j$, α 中所有由 X_i 扩展来的位置一定在所有由 X_j 扩展来的位置的左边。试证明这一点。提示: 对推导的步数进行归纳。

5.3 上下文无关文法的应用

上下文无关文法最初是由乔姆斯基 (N. Chomsky) 构想出来用于描述自然语言的, 这个愿望还没有被实现。然而, 由于计算机科学中递归定义的概念被频繁地使用, 所以把CFG作为描述这些概念实例的方法也很有必要。下面将粗略地给出众多应用中的两个, 一个较老的应用和一个比较新的应用。

1. 用文法来描述编程语言。比这更重要的在于, 存在着机械化的方式把用CFG描述的语言变为语法分析器, 语法分析器是编译器的一部分, 它用来发现源程序中的结构并且把该结构表示成为语法分析树。这是最早的CFG的应用之一, 事实上它也是最早把计算机科学中的理论付诸于实践的方法之一。
2. 人们普遍认为XML能够促进电子商务的发展, XML能够帮助参与电子商务的双方在定单、产品描述以及许多其他方面的文档中采用规范、通用的格式。XML中最为精华的部分就是DTD, 而它实质上就是一个上下文无关文法, 只不过该文法描述了哪些是文档中允许出现的标记符 (Tag) 以及这些标记符在文档中能够怎样地嵌套起来。标记符是一些用尖括号括起来的常见的关键字, 读者可能在HTML中见过, 例如, ``和``所括住的文本, 它是需要强调的。不过, XML的标记符不是用来控制文本的格式的, 而是和文本的含义有关。例如, 如果你想要表示一个字符序列是电话号码, 就可以用`<PHONE>`和`</PHONE>`来括住它们。

193

5.3.1 语法分析器

编程语言的许多方面都有能用正则表达式描述的结构。例如, 例3.9中讨论的标识符就可以用正则表达式来表示。然而, 典型的编程语言中也都有无法仅用正则表达式就能表达的非常重要的方面。下面就是两个例子。

例5.19 典型的编程语言中都使用括号, 并且一般都是嵌套地、匹配地使用。所谓匹配就是: 找到一个左括号和一个在它后面且紧跟着它的右括号, 同时去掉这两个括号, 并且重复这

个过程,那么最终应该能够去掉所有的括号。如果在这个过程中找不到一对匹配的括号,那么这个串中的括号就是不匹配的。括号匹配的串如 $()$ 、 $()()$ 、 $((()))$ 和 ϵ ,不匹配的如 $()($ 和 $(()$ 。

有一个文法 $G_{bal} = (\{B\}, \{ (,) \}, P, B)$ 刚好能够生成所有的括号匹配的串,其中 P 包含如下的产生式:

$$B \rightarrow BB \mid (B) \mid \epsilon$$

其中第一个产生式 $B \rightarrow BB$ 是说:把两个括号匹配的串连接起来得到的串仍然是括号匹配的。这样的断言是有意义的,因为我们可以分别对这两个串进行匹配。第二个产生式 $B \rightarrow (B)$ 是说:把一个括号匹配的串用一对括号括起来所得到的串仍然是括号匹配的。同样这样的断言也是有意义的,因为如果中间的串是匹配的,那么把它里面所有的括号都去掉后就只剩下最外边的一对括号,而此时它们仍然是匹配的。第三个产生式 $B \rightarrow \epsilon$ 是基础,它是说空串是括号匹配的。

194

上面这段非形式化的论证应该能够使人相信 G_{bal} 产生的确实是所有的括号匹配的串。反过来需要证明——每个括号匹配的串都能够由这个文法产生。不过,这个证明并不难,只需要对括号匹配的串的长度进行归纳即可,因此我们把该证明的细节留给读者作为练习。

前边曾经提到过所有括号匹配的串的集合不是正则语言,现在证明这一事实。如果 $L(G_{bal})$ 是正则的,那么根据正则语言的泵引理,一定存在一个和该语言相关的常数 n 。考虑括号匹配的串 $w = (^n)^n$,也就是 n 个左括号后面跟着 n 个右括号。如果根据泵引理把 w 打断为 $w = xyz$,那么 y 只包含左括号,因此串 xz 中右括号就比左括号多了,因而 xz 不是括号匹配的,这跟括号匹配的串的语言是正则语言的假设相矛盾。□

当然,除了括号之外,编程语言中还包含许多其他的東西,但是括号确实是算术或条件表达式中一个基本的组成部分。虽然图5-2中的文法中只用了两个运算符(加号和乘号),并且它包含了详细的标识符的结构,该结构使用3.3.2节中提到的编译器的词法分析器部分来进行处理可能是比较适合的,但它仍然是算术表达式的非常典型的结构。然而,图5-2中描述的语言也不是正则的。例如,在这个语言中, $(^na)^n$ 是合法的表达式。可以通过泵引理来证明:如果这个语言是正则的,那么去掉一些左括号同时保持 a 和所有的右括号不动,这样得到的串应该仍然是合法表达式,然而实际上不是。

典型的编程语言中有很多方面跟括号匹配很相似。一般来说它们本身也是括号,可以在各种类型的表达式中。例如,一个代码块的开始和结束,就像Pascal语言中的**begin**和**end**,或者C语言中的花括号 $\{ \dots \}$ 。也就是说,如果把C程序中的花括号替换为圆括号,即把 $\{$ 换为 $($,把 $\}$ 换为 $)$,这样所得到的串一定是括号匹配的。

有时会出现另外一种相关的模式,只不过在这种模式中“括号”匹配时不考虑未被匹配的左括号。比如C语言中处理**if**和**else**的时候,一个**if**子句可以不和**else**子句匹配而单独存在,也可以和一个**else**子句匹配。一个生成所有这样可能的**if**和**else**的序列的文法(其中**if**和**else**分别用 i 和 e 来表示)是:

$$S \rightarrow \epsilon \mid SS \mid iS \mid iSeS$$

例如, $ieie$, iie 和 iei 都是可能的**if**和**else**的序列,而且都是用上面的文法生成的。也有一些不能用该文法生成的非法序列,比如 iei 和 $ieeii$ 。

对于一个由*i*和*e*组成的串是否能由该文法生成，有一个简单的测试方法——只需要从左边开始依次检查每个*e*即可，具体方法如下（该方法正确性的证明留给读者作为练习）：在正在考虑的*e*的左边寻找第一个*i*，如果找不到，那么这个串就无法通过该测试，因而得出它不在该语言中的结论。如果找到了这个*i*，那么就把它和正在考虑的*e*一起去掉，然后继续重复这个过程：如果没有*e*了，那么这个串就通过了这个测试，因而得出它在该语言中的结论。如果还有*e*，那么就继续对最左边的*e*进行上面的检查过程。

195

例5.20 考虑串*iee*，第一个*e*与它左边的*i*匹配，把它们去掉后该串变成了*e*。由于还有*e*，因此要继续进行检查，但这次没有*i*在它左边了，因此测试失败了，所以*iee*不在该语言中。注意，这个结论是正确的，因为在C程序中*else*的个数不可能比*if*多。

再来看一个例子，考虑*iiie*。第一个*e*跟它左边的*i*匹配，把它们去掉后还剩下*ii*。这个*e*继续和它左边的*i*匹配，再把它们去掉后还剩下*i*，这时没有*e*了，因此测试成功通过。这个结论也是有意义的，因为*iiie*所对应的C程序的结构就像图5-10中的结构。事实上，这个匹配算法同时也告诉我们（及C编译器）每个*if*所匹配的*else*（如果有的话）到底是哪个，如果编译器需要创建程序员所设计的控制流逻辑，这一点是很重要的。

```
if (条件){
    ...
    if (条件)语句;
    else 语句;
    ...
    if (条件)语句;
    else 语句;
    ...
}
```

图5-10 一个if-else结构，其中的两个*else*分别和它们前面的*if*匹配，第一个*if*没有*else*和它匹配

5.3.2 语法分析器生成器YACC

语法分析器是从源程序中创建语法分析树的函数，它的生成过程已经被所有的UNIX系统中都有的YACC命令规范化了。YACC的输入是一个CFG，并且该CFG的具体表示方法和这里所用到的只在具体细节上有所不同。每个产生式都和一个动作相关联，而这个动作是一个C代码的片段。当语法分析树的一个节点（和它的子节点）被创建时，它们相应产生式所对应的这段C代码就被执行。一般情况下，动作是用来构造这个节点的代码，尽管在一些YACC应用中语法分析树实际上并没有真正的被构造出来，这时该动作就做一些别的事情，比如生成一段目标代码。

例5.21 图5-11中是一个YACC中的CFG的例子。这个文法和图5-2中的是一样的。这里省略了动作部分，展现出来的仅仅是它们的（需要的）花括号和它们在YACC输入中的位置。

注意下面是YACC文法和我们的文法表示法的一些对应关系：

- 冒号被用来作为产生式的符号，我们的是→。
- 所有具有给定头的产生式都被编为一组，并且它们的体互相之间用竖线分隔开来。我们也使用这种表示法，但不是必须的。
- 给定头所对应的体的列表用一个分号结束。我们没有使

```
Exp : Id {...}
    | Exp '+' Exp {...}
    | Exp '*' Exp {...}
    | '(' Exp ')' {...}
    ;
Id : 'a' {...}
    | 'b' {...}
    | Id 'a' {...}
    | Id 'b' {...}
    | Id '0' {...}
    | Id '1' {...}
    ;
```

196

图5-11 一个YACC中的文法的例子

用这样的结束符号。

- 终结符都用单引号引起来。很多字符可以出现在一对单引号中。虽然我们没有展现出来，YACC允许它的用户自己定义终结符号。在源程序中出现的这些终结符号能被词法分析器检测和分离出来，并且通过它的返回值传递给语法分析器。
- 没有被引起来的字母和数字组成的串是变元名。我们已经通过这个方法赋予上面两种变元更加有意义的名字——Exp和Id——虽然也能用E和I来表示。

□

5.3.3 标记语言

下面我们将会考虑一系列的“语言”，它们被称为标记语言。这些语言中的“串”是使用了一些该语言中的标记（称为标记符）的文档。标记符告诉我们一些该文档中不同串的语义。

197

读者可能最熟悉的标记语言是HTML。这个语言有两个主要的功能：在文档之间建立链接并描述一个文档的格式（“样子”）。这里只给出一个关于HTML结构的简单看法，但是下面的例子能够展示它的结构，也能够用于展示一个CFG是怎样描述合法的HTML文档的，还能够用于展示CFG是怎样在文档的处理过程（即文档在显示器或打印机上的显示）中起到引导作用的。

例5.22 图5-12a展示了一段文字，它包括了一个项目列表，图5-12b展示了它在HTML中的表达式。注意，从图5-12b可以看出HTML是由普通的文本掺杂着一些标记符组成的。对某个串 x 的标记符匹配是采用 $\langle x \rangle$ 和 $\langle /x \rangle$ 的形式完成的^①。例如，互相匹配的标记符 $\langle EM \rangle$ 和 $\langle /EM \rangle$ 用来表示它们之间的文本是需要强调表示的，也就是要把它们改为斜体字或者其他合适的字体。 $\langle OL \rangle$ 和 $\langle /OL \rangle$ 这对互相匹配的标记符是用来表示一个有序列表的，也就是说一些项的列举。

另外还有两个不匹配标记符的例子： $\langle P \rangle$ 和 $\langle LI \rangle$ ，它们分别表示段落和列表项。HTML允许（事实上鼓励）这些标记符也用 $\langle /P \rangle$ 和 $\langle /LI \rangle$ 匹配起来（分别通过在段落和列表项的结尾处使用它们），但是这种匹配不是必须的。因此这里就不匹配这些标记符了，这样的话下边将要考虑的HTML文法就会更复杂一些。

□

The things I hate:

1. Moldy bread.
2. People who drive too slow in the fast lane.

a) 显示的文本

```

<P>The things I <EM>hate</EM>:
<OL>
<LI>Moldy bread.
<LI>People who drive too slow
in the fast lane.
</OL>

```

b) HTML源代码

图5-12 HTML文档及其显示版本

198

有许多类的串和HTML文档相关。这里不把它们全都列出来了，而是仅仅给出对理解例5.22中的文本有关键作用的一些，并且对于其中的每一类都给出了一个具有描述性的名字的变元。

1. *Text*（文本）是任何有字面意义的字符串，也就是说，它里面没有标记符。一个*Text*元素的例子是图5-12a中的“Moldy bread.”
2. *Char*（字符）是任何只包含单个的、在HTML文本中合法字符的串。注意，空格也算作字符。
3. *Doc*（文档）代表文档，它是“元素”的序列，下面会给出*Element*的定义，并且这个定

^① 有时标记符 $\langle x \rangle$ 的引入不仅仅有名字 x 的信息，还会有更多其他的信息。然而，在这些例子中不考虑这种情况。

义和Doc的定义是互递归的。

4. *Element* (元素) 或者是一个*Text*串, 或者是一对互相匹配的标记符以及它们中间的文档, 或者是一个不匹配的标记符后面跟着一个文档。

5. *ListItem* (列表项) 是标记符后面跟着一个文档, 并且该文档是一个列表项。

6. *List* (列表) 是包含零个或多个列表项的序列。

图5-13是一个CFG, 它描述了我们所介绍的HTML语言中的各种结构。在第(1)行中它说明了一个字符可以是“a”或“A”, 或者很多其他可能的HTML字符集中的字符。第(2)行中它用两个产生式说明*Text*可以是空串或者任何由合法字符后面跟着一些文本构成的串。换句话说, *Text*就是零个或多个字符。注意, 虽然“<”和“>”可以分别用序列<和>来表示, 但它们并不是合法字符。因此, 绝对不可能取一个标记符到*Text*中。

第(3)行是说一个文档是包含零个或多个“元素”的序列。接着从第(4)行知道一个元素或者是文本, 或者是强调的文档, 或者是段落初始符号后面跟着一个文档, 或者是一个列表。另外对于HTML中其他的标记符也有相应的不同的*Element*的产生式。接着, 第(5)行说一个列表项是由标记符和它后面跟着的任何文档组成的。第(6)行说明一个列表是零个或多个列表项的序列。

HTML的有些方面的说明并不需要上下文无关文法的能力, 在这些方面用正则表达式就足够了。例如, 图5-13的第(1)行和第(2)行可以用正则表达式($a + A + \dots$)* 来表示和*Text*表示的同样的语言。然而, HTML的有些方面确实需要CFG的能力。例如, 每一对包含开始和结束符号的标记符对 (比如和) 就像括号匹配一样, 已知其为非正则的。

5.3.4 XML和文档类型定义

能用文法来描述HTML不算什么, 事实上所有的编程语言都可以用它们自己的CFG来描述, 因此如果不能这样描述HTML反倒令人惊讶了。然而, 当考虑另外一类重要的标记语言XML时, 我们将会发现在使用这个语言的过程中, CFG扮演着至关重要的角色。

XML的目的不是描述文档的格式——那是HTML的工作, 而是试着描述文本的“语义”。例如, 像“12 Maple St.”这样的文本看上去像一个地址, 但是它是吗? 在XML中, 代表一个地址的短语往往用标记符围起来, 例如:

```
<ADDR> 12 Maple St.</ADDR>
```

然而, 对于<ADDR>是否意味着一幢建筑的地址这件事情并不是很清楚。例如, 如果这个文档是关于内存分配的, 那么标记符<ADDR>可能会表示一个内存地址。为了把这些不同类型的标

1.	<i>Char</i>	$\rightarrow a \mid A \mid \dots$
2.	<i>Text</i>	$\rightarrow \epsilon \mid \text{Char Text}$
3.	<i>Doc</i>	$\rightarrow \epsilon \mid \text{Element Doc}$
4.	<i>Element</i>	$\rightarrow \text{Text} \mid$ $\quad \text{ Doc } \mid$ $\quad \text{<P> Doc} \mid$ $\quad \text{ List } \mid \dots$
5.	<i>ListItem</i>	$\rightarrow \text{ Doc}$
6.	<i>List</i>	$\rightarrow \epsilon \mid \text{ListItem List}$

图5-13 HTML文法的一部分

记符区别开来,人们希望开发一个标准,该标准采用DTD的形式。

一个DTD本质上就是一个上下文无关文法,不过它有着自己的用来描述变元和产生式的记号。下面的例子将会展示一个简单的DTD,并且会介绍用来描述DTD的语言的一部分。DTD语言本身有一个上下文无关的文法,但它并不是我们有兴趣要描述的。然而,用来描述DTD的语言本质上是用一种CFG记号,我们想知道在这个语言中CFG是怎样被表达出来的。

一个DTD的形式如下:

```
<!DOCTYPE DTD的名字 [
    元素定义的列表
]>
```

接下来,元素定义的形式如下:

```
<!ELEMENT 元素的名字 (元素的描述) >
```

元素的描述实质上是正则表达式。这些正则表达式的基础是:

1. 其他元素的名字,表示一个类型的元素可以出现在另一个类型的元素里面,就像在HTML中一个文本列表里可以有强调的文本一样。
2. 特殊的术语 `#PCDATA`,代表任何不包含XML标记符的文本。这个术语和例5.22中的变元 *Text* 的角色相同。

允许的运算符有:

1. `|` 代表并,就像3.3.1节中讨论的UNIX的正则表达式记号中那样。
2. 逗号代表连接。
3. 闭包运算符有三种,正如3.3.1节中所介绍的。它们是: `*`,最常用的运算符,表示“……的零次或多次出现”; `+`,表示“……的一次或多次出现”; `?`,表示“……的零次或一次出现”。

可以用括号把运算符和它们的参数括起来,否则就采用通常的正则表达式的优先级。

例5.23 考虑下面的情况:假设计算机销售商们凑到一起想要建立一套DTD的标准,这套标准是用来在Web上发布他们正在销售的各种PC的介绍。每种PC的介绍将会给出一个型号,以及这个型号的特性的细节描述。例如, RAM的大小,磁盘的数目和大小等等。图5-14展示了一个假想的、非常简单的刻画个人计算机的DTD。

这个DTD的名字是 `PcSpecs`。第一个元素(就像CFG的初始符号)是 `PCS`(关于PC规格s的列表)。它的定义部分 `PC*` 说明一个 `PCS` 包含零个或多个条目,每个条目都是 `PC`。

接下来看到的是元素 `PC` 的定义,它由五部分连接而成,其中前四部分是其他的元素,分别对应着 `PC` 的型号、价格、处理器类型和 `RAM`。由于逗号表示连接,因此这几部分必须刚好出现一次,并且是按照顺序出现。最后一个组成部分是 `DISK+`,表示一个 `PC` 中可以有一个或多个磁盘条目。

很多组成部分都是简单的文本, `MODEL`、`PRICE` 和 `RAM` 都是这种类型。但是 `PROCESSOR` 是有结构的,从它的定义可以看出来它由生产厂家、型号和速度这三部分按顺序构成,这三部分都是简单的文本。


```

<!DOCTYPE PcSpecs [
  <ELEMENT PCS (PC*)>
  <ELEMENT PC (MODEL, PRICE, PROCESSOR, RAM, DISK+)>
  <ELEMENT MODEL (#PCDATA)>
  <ELEMENT PRICE (#PCDATA)>
  <ELEMENT PROCESSOR (MANF, MODEL, SPEED)>
  <ELEMENT MANF (#PCDATA)>
  <ELEMENT MODEL (#PCDATA)>
  <ELEMENT SPEED (#PCDATA)>
  <ELEMENT RAM (#PCDATA)>
  <ELEMENT DISK (HARDDISK | CD | DVD)>
  <ELEMENT HARDDISK (MANF, MODEL, SIZE)>
  <ELEMENT SIZE (#PCDATA)>
  <ELEMENT CD (SPEED)>
  <ELEMENT DVD (SPEED)>
]>

```

图5-14 一个刻画个人计算机的DTD

DISK条目的结构最为复杂。首先，一个磁盘可以是硬盘、CD或者DVD，这从元素DISK的规则可以看出，DISK定义为这三者的“或”。接下来，硬盘也由三个部分按顺序构成，它们分别是生产厂家、型号和大小，而CD和DVD仅仅由它们的速度来代表。

图5-15是一个使用图5-14中的DTD的XML文档的例子。注意到在这个文档中，每个元素都用两个标记符来表示，其中一个是有该元素名字的标记符，另一个在结束处和它对应。其中表示结束的标记符不过是在该元素的名字前面加了一个斜杠而已，这和HTML中是一样的。因而，在图5-15中可以看到最外层的标记符是<PCS>...</PCS>。这个标记符里面是一系列的条

```

<PCS>
  <PC>
    <MODEL>4560</MODEL>
    <PRICE>$2295</PRICE>
    <PROCESSOR>
      <MANF>Intel</MANF>
      <MODEL>Pentium</MODEL>
      <SPEED>800MHz</SPEED>
    </PROCESSOR>
    <RAM>256</RAM>
    <DISK><HARDDISK>
      <MANF>Maxtor</MANF>
      <MODEL>Diamond</MODEL>
      <SIZE>30.5Gb</SIZE>
    </HARDDISK></DISK>
    <DISK><CD>
      <SPEED>32x</SPEED>
    </CD></DISK>
  </PC>
</PC>
...
</PC>
</PCS>

```

图5-15 一个遵照图5-14中DTD结构的文档的一部分

目，每一个代表该生产商所销售的一种PC，这里仅展示出来其中的一个条目。

通过例中的条目<PC>，我们可以很容易地看到机器的型号是4560，价格是\$2295，处理器是800MHz Intel Pentium 处理器。它有256Mb的RAM，一个30.5Gb的Maxtor Diamond硬盘和一个32x CD-ROM驱动器。其实最重要的并不是我们能看到这些东西，而是程序能够读取这个文档，并且能够根据图5-14中的DTD的文法来正确的解释图5-15中所有的数字和名字。 □

读者可能已经注意到了，图5-14中这样的DTD中元素的规则看上去和上下文无关文法的产生式并不是很像。这些规则中的大部分已经是正确的形式了。例如，

202 <!ELEMENT PROCESSOR (MANF, MODEL, SPEED)>

和下面这个产生式很类似

Processor → *Manf Model Speed*

然而，规则

<!ELEMENT DISK (HARDDISK | CD | DVD)>

有并不像一个产生式体的DISK的定义。在这种情况下，推广的方法很简单：只要把这条规则解释成为三个产生式，它们的体用竖杠连接起来，这里竖杠的作用与拥有同样的头的产生式中的相同。因此，这条规则和下面的三个产生式等价：

Disk → *HardDisk | Cd | Dvd*

最难转换的一种情况是

203 <!ELEMENT PC (MODEL, PRICE, PROCESSOR, RAM, DISK+)>

其中“体”里有一个闭包运算符。解决的方法是把DISK+用一个新的变元*Disks*来代替，它通过一对产生式来产生变元*Disk*的一个或多个实例。因此，等价的产生式是

Pc → *Model Price Processor Ram Disks*

Disks → *Disk | Disk Disks*

有一个通用的方法能够把产生式体中包含正则表达式的CFG转换成普通的CFG。这里先非形式化的给出基本思想；读者也许希望不仅仅把产生式体中包含正则表达式的CFG变成正规的CFG，并且希望能够形式化证明经过这样的扩展变换之后并没有产生超出这个CFL之外的新的语言。下面将会归纳地给出把体中包含正则表达式的产生式变成一系列和它等价的普通的产生式的方法。这个归纳是对产生式体中的正则表达式的大小来进行的。

基础：如果产生式的体是几个元素的连接，那么这个产生式已经是合法的CFG的产生式形式了，因此什么都不需要做。

归纳：否则，将根据最后使用的运算符来采取下面五种情况下的方案之一。

1. 该产生式是 $A \rightarrow E_1, E_2$ 的形式，其中 E_1 和 E_2 都是DTD语言中允许的表达式，这是一个连接的情况。引进两个新的变元*B*和*C*，并且它们不能在该文法的其他地方出现。把 $A \rightarrow E_1, E_2$ 替换为下面的一组产生式：

$A \rightarrow BC$

$$B \rightarrow E_1$$

$$C \rightarrow E_2$$

其中第一个产生式 $A \rightarrow BC$ 是合法的CFG的产生式，后面两个有可能并不是合法的（当然也可能是合法的）。然而它们的体要短于原来的产生式的体，因此只要继续应用归纳的过程来把它们转换为CFG的形式就行了。

2. 该产生式是 $A \rightarrow E_1 \mid E_2$ 的形式。对于这个并运算符，把这个产生式用下面的一对产生式来代替：

$$A \rightarrow E_1$$

$$A \rightarrow E_2$$

同样，这些产生式也可能是或者不是合法的CFG产生式，但是它们的体一定比原来的产生式的体要短。因此可以递归地应用转换规则并最终把这些新的产生式转换为符合CFG形式的新的产生式。

3. 该产生式是 $A \rightarrow (E_1)^*$ 的形式。这时要引入一个新的变元 B （ B 不能在别处出现），然后把这个产生式替换为：

204

$$A \rightarrow BA$$

$$A \rightarrow \varepsilon$$

$$B \rightarrow E_1$$

4. 该产生式是 $A \rightarrow (E_1)^+$ 的形式。这时要引入一个新的变元 B （ B 不能在别处出现），然后把这个产生式替换为：

$$A \rightarrow BA$$

$$A \rightarrow B$$

$$B \rightarrow E_1$$

5. 该产生式是 $A \rightarrow (E_1)?$ 的形式。把这个产生式替换为：

$$A \rightarrow \varepsilon$$

$$A \rightarrow E_1$$

例5.24 下面来考虑怎样把DTD规则

$\langle !ELEMENT\ PC\ (MODEL,\ PRICE,\ PROCESSOR,\ RAM,\ DISK^+)^+ \rangle$

转换为合法的CFG产生式。首先，这条规则的体可以看作两个表达式的连接，第一个是MODEL，PRICE，PROCESSOR，RAM，第二个是DISK+。如果创建两个变元A和B来分别代表这两个子表达式，就可以使用下面的产生式：

$$Pc \rightarrow AB$$

$$A \rightarrow Model\ Price\ Processor\ Ram$$

$$B \rightarrow Disk\ +$$

其中仅有最后一个产生式不是合法的形式。这时再引入另一个新的变元C和两个新的产生式来代


```

<!DOCTYPE CourseSpecs [
  <!ELEMENT COURSES (COURSE+)>
  <!ELEMENT COURSE (CNAME, PROF, STUDENT*, TA?)>
  <!ELEMENT CNAME (#PCDATA)>
  <!ELEMENT PROF (#PCDATA)>
  <!ELEMENT STUDENT (#PCDATA)>
  <!ELEMENT TA (#PCDATA)>
]>

```

图5-16 课程的DTD

5.4 文法和语言的歧义性

前面已经看到, CFG的应用往往立足于使用文法来提供文件的结构。例如, 在5.3节中使用文法来定义程序和文档的结构。其中不言而喻的假定是文法能唯一地决定它的语言里每个串的结构。然而, 下面将会看到并不是每一个文法都能提供这种惟一的结构。

如果一个文法不能提供惟一的结构, 那么有时可以通过重新设计这个文法, 使结构对于其语言中的每一个串是惟一的。但不幸的是, 有时却无法达到这个目的。也就是说, 的确存在这样的一类CFL, 它们具有“固有的歧义性”, 这类语言的每一个文法都对该语言中的某些串提供多于一个的结构。

5.4.1 歧义文法

下面回到一直使用的例子上来: 图5-2中的表达式文法。使用这个文法能够生成任何包含*和+运算符的序列, 而且产生式 $E \rightarrow E + E \mid E * E$ 允许按照任何选定的顺序来生成这些表达式。

例5.25 例如, 考虑句型 $E + E * E$, 从 E 到它有两种推导:

1. $E \Rightarrow E + E \Rightarrow E + E * E$
2. $E \Rightarrow E * E \Rightarrow E + E * E$

注意, 在推导(1)中, 第二个 E 是用 $E * E$ 来替换的, 而在推导(2)中第一个 E 是用 $E + E$ 来替换。图5-17给出了这两棵语法分析树, 需要注意它们是不同的语法分析树。

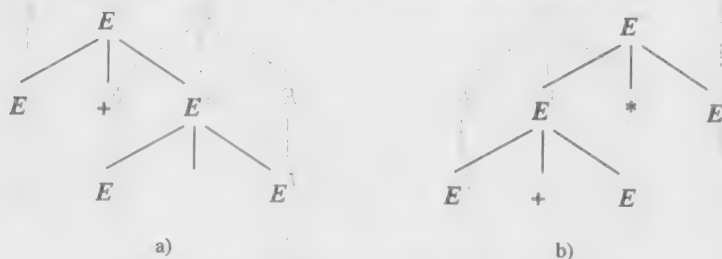


图5-17 具有同样产物的两棵语法分析树

这两个推导的不同之处是有意义的。如果考虑表达式的结构, 推导(1)说第二个和第三个表达式先相乘, 结果再和第一个表达式相加; 而推导(2)则表示先把前两个表达式相加, 再把它们的和

5.4.2 去除文法的歧义性

在理想的情况下,应该能够有一个算法能够从CFG中去除歧义性,这一点在很大程度上就像4.4节中提供的那个用来去除有穷自动机里多余状态的算法。然而,令人惊讶的事实是,就像将要在9.5.2节中证明的那样,实际上即使想要首先判断一个CFG是不是歧义的,也不存在一个算法能够实现。而且,5.4.4节中将会展示一个上下文无关语言,对它而言只存在歧义的文法,根本不存在无歧义文法。对这样的语言来说,去除歧义性是不可能的。

幸运的是,在实际应用中这种情况并不很严重。对于一般的编程语言中出现的结构,可用一种熟知的方法来消除其中的歧义性。图5-2中的表达式文法就很典型,所以下面将会把研究如何去除它的歧义性的过程作为一个重要的例子。

首先,我们注意到有两个导致图5-2中的文法的歧义性的原因:

1. 没有考虑运算符的优先级。虽然图5-17a中正确地结合了* (先于结合+),然而图5-17b也是一个正确的语法分析树 (结合+先于*)。在一个无歧义的文法中将只允许图5-17a中的结构。
2. 一系列同样的运算符既可从左到右也可从右到左地结合。例如,如果图5-17中的*全部换成+,那么对于串 $E + E + E$ 将会得到两棵不同的语法分析树。因为加法和乘法都满足结合律,因此不管从左到右还是从右到左的结合都无所谓,但是为了去除歧义性,必须选择其中一种结合方式。习惯的做法是坚持从左到右的结合,所以只有图5-17b中的结构是两个加号的正确结合方式。

209

YACC中歧义性的消除

如果这里使用的表达式文法是歧义的,那么我们可能会疑虑图5-11中的YACC样本程序是否是现实的。没错,它所描述的文法确实是歧义的,但是YACC语法分析器生成器的强大功能中的一部分正是来源于为用户提供去除绝大部分导致歧义性的因素的机制。对于表达式文法,只要坚持下面两条就足以去除歧义性了:

- a) *比+的优先级高,也就是说,*总是在它两边的+结合之前结合。这条规则告诉我们在例5.25中要使用推导(1)而不是推导(2)。
- b) *和+都是左结合的,也就是说,一些用*连接的表达式总是被从左向右地结合起来,对用+结合的表达式也同样。

YACC允许我们规定运算符的优先级,只要把它们按照从优先级最低到最高的顺序排列起来即可。从技术上说,一个运算符的优先级将在如下产生式中应用:这个产生式的运算符是产生式体的最右端的终结符号。我们也可以用关键字%left和%right声明运算符是左结合的还是右结合的。例如,为了声明+和*都是左结合的,并且*比+的优先级高,我们只需要在图5-11中的文法的开头部分写上如下的句子:

```
%left '+'
```

```
%left '**'
```

强制优先级的问题的解决方法是引入几个不同的变元，每个变元代表拥有同样级别的“黏结强度”的那些表达式。更明确的说就是：

1. 因子是不能被相邻的运算符（包括*和+）打断的表达式，因此在我们的表达式文法中的因子只有：

(a) 标识符——不可能通过增加运算符的方法来把一个标识符打断。

(b) 任何被括号括起来的表达式——无论括号里面括的是是什么。括号的用处正是用来防止括号里面的内容成为括号外面的运算符的操作数。

210

2. 项是不能被相邻的+打断的表达式。在我们的例子中，只有+和*是运算符，因此项就是一个和几个因子的乘积。例如，项 $a * b$ 是可以被打断的，只要采用左结合的规则并且把 $a1 * a$ 放到它的左边，也就是说， $a1 * a * b$ 被结合为 $(a1 * a) * b$ ，因而 $a * b$ 被打断了。然而，仅仅在它的左边放置一个加号项（比如 $a1 +$ ）或在它的右边放置 $+a1$ 是无法打断 $a * b$ 的， $a1 + a * b$ 的正确结合是 $a1 + (a * b)$ ， $a * b + a1$ 的正确结合是 $(a * b) + a1$ 。

3. 表达式是指任何可能的表达式，其中包括可以被相邻的*或+打断的表达式。因此，我们的例子中的表达式就是一个或多个项的和。

例5.27 图5-19展示了一个无歧义的表达式文法，它和图5-2中的文法产生同样的语言。考虑变元 F ， T 和 E ，它们的语言分别是上文中定义的因子、项和表达式。例如，对于串 $a + a * a$ ，该文法只允许有一棵语法分析树，如图5-20所示。

I	\rightarrow	$a \mid b \mid Ia \mid Ib \mid I0 \mid I1$
F	\rightarrow	$I \mid (E)$
T	\rightarrow	$F \mid T * F$
E	\rightarrow	$T \mid E + T$

图5-19 一个无歧义性的表达式文法

关于这个文法是无歧义的事实还不很明显，下面是一些关键的事实，它们能够解释为什么这个语言中的串不可能拥有两棵不同的语法分析树。

211

- 从 T 推导出的任何串（项）一定是一个或多个用*连接的因子。我们定义的因子，在图5-19中就是 F 的产生式所定义的，它或者是标识符或者是一个用括号括起来的表达式。

- T 的两个产生式的形式能够决定一序列的因子的语法分析树只能是把 $f_1 * f_2 * \dots * f_n$ ($n > 1$)打断为项 $f_1 * f_2 * \dots * f_{n-1}$ 和因子 f_n 的树。原因是从 F 无法推导出 $f_{n-1} * f_n$ 这样的表达式，除非把它们用括号括起来。因而，当使用产生式 $T \rightarrow T * F$ 时， F 除了最后一个因子之外不可能推导出别的东西。也就是说，项的语法分析树只能像图5-21中的那样的。

- 同样的，一个表达式就是用+连接起来的一系列的项。当使用产生式 $E \rightarrow E + T$ 来推导 $t_1 + t_2 + \dots + t_n$ 时， T 只能推导出 t_n ，体中的 E 只能推导出 $t_1 + t_2 + \dots + t_{n-1}$ 。原因同样是：如果不使用括号的话， T 不可能推导出两个或多个项的和。 □

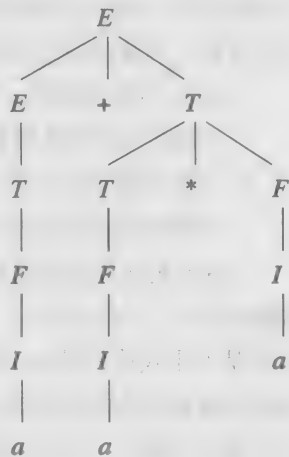


图5-20 $a + a * a$ 的唯一的语法分析树

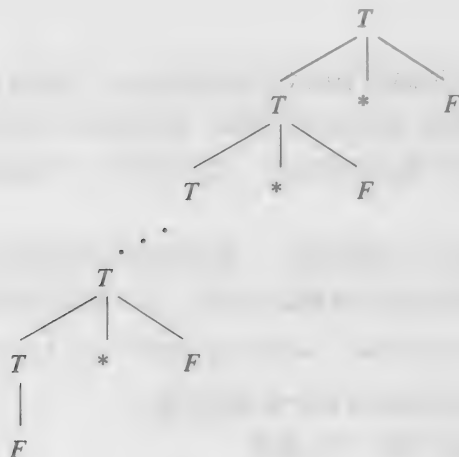


图5-21 一个项的所有可能的语法分析树的形式

5.4.3 最左推导作为表达歧义性的一种方式

即使文法是无歧义的，推导也有可能不惟一。但下面的结论总是成立的：在无歧义的文法中，最左推导是惟一的，最右推导也是惟一的。下面只考虑最左推导，最右推导只给出结论。

[212]

例5.28 作为一个例子，注意图5-18中的两棵产物为 $E + E * E$ 的语法分析树。如果从它们出发构造最左推导，将会分别得到两棵树（图5-18a和图5-18b）的最左推导如下：

$$\text{a) } E \Rightarrow E + E \Rightarrow I + E \Rightarrow a + E \Rightarrow a + E * E \Rightarrow a + I * E \Rightarrow a + a * E \Rightarrow a + a * I \Rightarrow a + a * a$$

$$\text{b) } E \Rightarrow E * E \Rightarrow E + E * E \Rightarrow I + E * E \Rightarrow a + E * E \Rightarrow a + I * E \Rightarrow a + a * E \Rightarrow a + a * I \Rightarrow a + a * a$$

注意，这两个最左推导并不相同。这个例子并不能证明下面的定理，但它说明了语法分析树的不同导致了最左推导中所采用的步骤不同。

□

定理5.29 对于任何文法 $G = (V, T, P, S)$ 和 T^* 中的串 w ， w 有两棵不同的语法分析树当且仅当从 S 到 w 有两个不同的最左推导。

证明 （仅当）如果检查定理5.14的证明中从语法分析树构造最左推导的过程，我们会发现只要两棵语法分析树中有一个（第一个）下面这样的节点，在该节点处使用了不同的产生式，那么构造的最左推导就会使用不同的产生式，因而得到了不同的最左推导。

（当）虽然前面并没有给出一个直接从最左推导构造语法分析树的方法，但是它的思想并不难。首先从根节点开始构造语法分析树，并把根节点的标号设为 S 。然后，每次检查推导中的一步。在每一步中都会有一个变元被替换，因此这个变元就对应于正在被构造的语法分析树中最左边的没有子节点但是标号为变元的节点。由最左推导中这一步所使用的产生式，可以决定这个节点的子节点分别是什么。如果有两个不同的推导，那么在这两个推导第一次发生不同的地方，被构造的节点将会得到不同的子节点的列表，这也保证了所构造的语法分析树是不同的。

□

5.4.4 固有的歧义性

如果一个上下文无关的语言 L 的所有的文法都是歧义的,我们说它是固有歧义的。只要 L 有一个文法是无歧义的,那么 L 就是无歧义的。例如,我们说图5-2中的文法所生成的表达式的语言实际上是无歧义的。即使这个文法是歧义的,也存在另外一个无歧义的文法和它生成同样的语言——图5-19中的文法。

213

这里不去证明固有歧义语言,而是讨论一个能够证明其为固有歧义的语言的例子,我们将会直观的解释为什么任何这种语言的文法都是歧义的。这个将要讨论的语言 L 是:

$$L = \{a^n b^n c^m d^m \mid n \geq 1, m \geq 1\} \cup \{a^n b^m c^m d^n \mid n \geq 1, m \geq 1\}$$

也就是说, L 包含所有满足下列条件的 $a^+ b^+ c^+ d^+$ 形式的串:

1. a 和 b 的个数一样且 c 和 d 的个数一样,或者
2. a 和 d 的个数一样且 b 和 c 的个数一样。

L 是上下文无关语言。图5-22中所示的显然是 L 的一个文法。它使用分离的产生式的集合来产生 L 中的两种类型的串。

这个文法是歧义的。例如,串 $aabbccdd$ 有两个最左推导:

1. $S \Rightarrow AB \Rightarrow aAbB \Rightarrow aabbB \Rightarrow aabbcBd \Rightarrow aabbccdd$
2. $S \Rightarrow C \Rightarrow aCd \Rightarrow aaDdd \Rightarrow aabDcdd \Rightarrow aabbccdd$

S	\rightarrow	$AB \mid C$
A	\rightarrow	$aAb \mid ab$
B	\rightarrow	$cBd \mid cd$
C	\rightarrow	$aCd \mid aDd$
D	\rightarrow	$bDc \mid bc$

图5-23中所示的是两棵语法分析树。

图5-22 一个固有歧义语言的文法

证明 L 的所有文法都一定是歧义的过程是很复杂的。然而,它的本质如下。我们需要论证几乎是有限个数的其中 a, b, c, d 的个数相同的串都一定用下面两种不同的方法生成:一种方法是 a 和 b 的个数一样, c 和 d 的个数一样。另一种是 a 和 d 的个数一样, b 和 c 的个数一样。

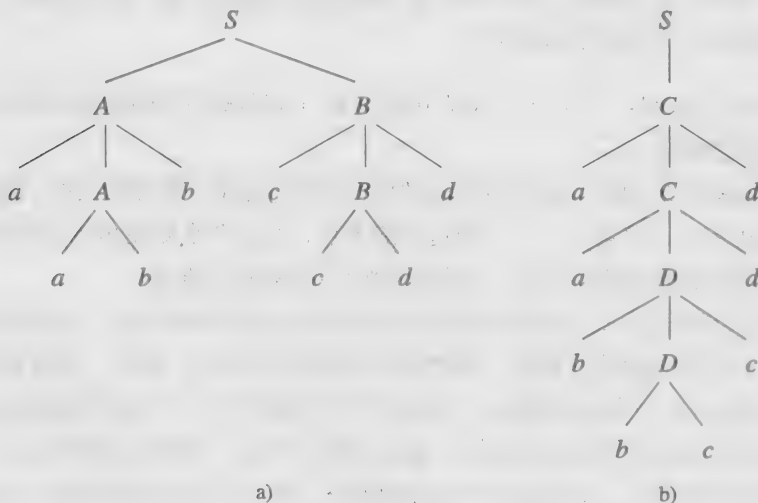


图5-23 $aabbccdd$ 的两棵语法分析树

例如,生成 a 和 b 的个数相同的串的惟一方法是使用类似于图5-22中的文法中 A 的变元。可能

有些变化,但这些变化并不改变根本的东西。例如:

- 可以避免一些短串,例如,把基本的产生式 $A \rightarrow ab$ 换为 $A \rightarrow aaabbb$ 。
- 可以用一些其他的变元来分享 A 的工作,例如,通过使用变元 A_1 和 A_2 ,其中 A_1 产生奇数个 a 而 A_2 产生偶数个,类似于: $A_1 \rightarrow aA_2b \mid ab$; $A_2 \rightarrow aA_1b$ 。
- 也可以让 A 产生的 a 和 b 的个数不完全相等,而是差着某个有限的数。例如,可以从一个产生式 $S \rightarrow AbB$ 开始,然后用 $A \rightarrow aAb \mid a$ 来生成比 b 多一个的 a 的产生式。

214

然而,我们不能避免某些生成在某种程度上和 b 的个数相匹配的个数的 a 的机制。

同样的,我们可以论证一定存在一个类似于 B 的变元,它生成匹配个数的 c 和 d 。同样,该文法中也一定有类似于 C (生成匹配个数的 a 和 d) 和 D (生成匹配个数的 b 和 c) 的作用的变元。形式化时这种论证能够证明不管我们对基本的文法做怎样的修改,它都能像图5-22中的文法那样有两种生成至少几个 $a^n b^n c^n d^n$ 形式的串的方法。

5.4.5 习题

* 习题5.4.1 考虑下面的文法:

$$S \rightarrow aS \mid aSbS \mid \varepsilon$$

这个文法是歧义的,试证明串 aab 的两个:

- 语法分析树。
- 最左推导。
- 最右推导。

215

! 习题5.4.2 证明习题5.4.1中的文法恰恰能够生成且只能生成所有具有满足下列条件的 a 和 b 串: 该串的任何前缀中 a 的个数至少要和 b 的个数一样多。

*! 习题5.4.3 找到一个习题5.4.1中的语言的无歧义的文法。

!! 习题5.4.4 在习题5.4.1的文法中,有些 a 和 b 串仅有一棵语法分析树。试给出一个有效的测试方法来判断一个给定的串是否有该性质。如果该测试“考虑所有语法分析树来看产生多少给定的串”,那么它就是不够有效的。

! 习题5.4.5 这个问题和习题5.1.2中的文法有关,在这里重新写一遍这个文法:

$$S \rightarrow A1B$$

$$A \rightarrow 0A \mid \varepsilon$$

$$B \rightarrow 0B \mid 1B \mid \varepsilon$$

- 证明这个文法是无歧义的。
- 找到一个生成同样语言的歧义文法,并且展示它的歧义性。

*! 习题5.4.6 习题5.1.5中设计的文法是无歧义的吗?如果不是,把它改写为无歧义文法。

习题5.4.7 下面的文法生成的是具有 x 和 y 操作数、二元运算符 $+$ 、 $-$ 和 $*$ 的前缀表达式:

$$E \rightarrow +EE \mid *EE \mid -EE \mid x \mid y$$

- 找到串 $+*-xyxy$ 的最左推导、最右推导和一棵语法分析树。
- 证明这个文法是无歧义的。

5.5 小结

- 上下文无关文法：CFG是通过使用称为产生式的递归规则描述语言的一种方法。CFG由一个变元集合、一个终结符号集合、一个初始符号和一个产生式集合构成。每个产生式由一个头变元和一个体构成，而产生式的体是由零个或多个变元或终结符号组成的串构成的。
- 推导和语言：由初始符号开始，通过重复将某个变元替换为以该变元为头的某个产生式的体可以推导出终结串。CFG的语言就是能够这样推导出来的终结串的集合，它也叫作上下文无关语言。
- 最左推导和最右推导：如果总是替换串中最左（最右）的变元，那么这种推导就叫作最左（最右）推导。CFG的语言中的每一个串都至少有一个最左推导和一个最右推导。
- 句型：推导过程中的任何一步都有一个由变元或终结符组成的串，这个串称为句型。如果一个推导是最左（最右）的，那么这种串就是左（右）句型。
- 语法分析树：语法分析树是一棵能够展示推导过程的本质的树。内部节点都用变元来标号，而叶节点都用终结符号或 ϵ 来标号。对于每一个内部节点，一定存在一个以该节点的标号为头，以它的子节点的标号从左到右连接起来为体的产生式。
- 语法分析树和推导的等价性：终结串属于一个文法的语言当且仅当它是至少一棵语法分析树的产物。因而，最左推导、最右推导和语法分析树是否存在都是判断一个串是否属于一个CFG的语言的等价条件。
- 歧义文法：对于某个CFG，有可能找到一个有多棵语法分析树的串，或者等价地找到多个最左推导或最右推导。这样的文法就是歧义的。
- 去除歧义性：对于很多有用的文法，比如用来描述典型的编程语言中的程序结构的文法，都有可能找到一个无歧义的文法来生成和它同样的语言。不幸的是，一个语言的无歧义文法往往比最简单的歧义文法还要复杂得多。另外也有一些上下文无关语言（一般来说大多是专门设计出来的）是固有歧义的，也就意味着任何该语言的文法都是歧义的。
- 语法分析器：上下文无关文法对于编译器和其他编程语言处理器的实现很关键的概念。像YACC这样的工具以CFG作为输入并产生一个语法分析器（推导被编译程序的结构的部分）。
- 文档类型定义：正在形成的XML标准是用来在Web文档中共享信息的，它使用了一种符号记号，叫作DTD。DTD是用来通过文档中嵌套的语义标记符来描述这种文档的结构。DTD本质上就是一种其语言是一类相关文档的上下文无关文法。

5.6 参考文献

上下文无关文法是由Chomsky[4]提出来的，本来是计划用它来描述自然语言的。不久以后人们就使用了类似的想法来描述计算机语言——Backus（巴克斯）[2]的Fortran和Naur（诺尔）[7]的Algol。因此，CFG有时也指“巴克斯-诺尔型文法”。

文法的歧义性问题是几乎同时由Cantor[3]和弗洛伊德Floyd[5]指出的。固有歧义性是由

Gross[6]首先指出的。

对于CFG在编译器中的应用, 请参考[1]。在XML的标准文档中有DTD的定义[8]。

1. A. V. Aho, R. Sethi, and J. D. Ullman, *Compilers: Principles, Techniques, and Tools*, Addison-Wesley, Reading MA, 1986.
2. J. W. Backus, "The syntax and semantics of the proposed international algebraic language of the Zurich ACM-GAMM conference," *Proc. Intl. Conf. on Information Processing* (1959), UNESCO, pp. 125–132.
3. D. C. Cantor, "On the ambiguity problem of Backus systems," *J. ACM* **9**:4 (1962), pp. 477–479.
4. N. Chomsky, "Three models for the description of language," *IRE Trans. on Information Theory* **2**:3 (1956), pp. 113–124.
5. R. W. Floyd, "On ambiguity in phrase-structure languages," *Comm. ACM* **5**:10 (1962), pp. 526–534.
6. M. Gross, "Inherent ambiguity of minimal linear grammars," *Information and Control* **7**:3 (1964), pp. 366–368.
7. P. Naur et al., "Report on the algorithmic language ALGOL 60," *Comm. ACM* **3**:5 (1960), pp. 299–314. See also *Comm. ACM* **6**:1 (1963), pp. 1–17.
8. World-Wide-Web Consortium, <http://www.w3.org/TR/REC-xml> (1998).

第6章 下推自动机

有一种类型的自动机能够定义上下文无关语言，这种自动机称为“下推自动机”。下推自动机是对带有 ϵ 转移的非确定型有穷自动机的扩展，而后者提供了一种定义正则语言的方法。下推自动机实质上是附加了一个堆栈的 ϵ -NFA，这个堆栈只能在栈顶进行读、推入或者弹出，就像一个“堆栈”的数据结构。

本章将会定义两种不同版本的下推自动机：一种像有穷自动机一样靠进入接受状态来接受，另一种靠判断它的堆栈是否为空来接受而不管当时处在什么状态。本章将会说明这两种自动机都严格接受上下文无关语言，也就是说，文法可以被转化为等价的下推自动机，反之亦然。本章还会简单地考虑下推自动机的确定性的子类，它们能够接受全部的正则语言，但只是CFL的真子集。因为它们和典型的编译器中的语法分析器的结构非常类似，所以观察那些语言结构能被或者不能被确定性的下推自动机识别是非常有意义的。

6.1 下推自动机的定义

在本节中首先非形式化地介绍下推自动机，然后会给出一个形式化的定义。

6.1.1 非形式化的介绍

下推自动机实质上是在带有 ϵ 转移的非确定型有穷自动机上附加了一个额外的功能：一个可以用来存储一串“堆栈符号”的堆栈。存在一个堆栈意味着下推自动机有一点不像有穷自动机，它能够“记住”无限量的信息。然而，它也不像一个通用的计算机一样能够记住任意大量的信息，下推自动机只能用后进先出的方式来访问位于它的堆栈上的信息。

225

下推自动机和通用计算机的区别的结果是，存在一些语言能被某个计算机程序识别，但是不能被任何下推自动机识别。事实上，下推自动机能且只能识别全部的上下文无关语言。虽然有很多语言是上下文无关的，包括我们已经见过的不是正则语言的那些，但是也确实存在一些容易描述的但不是上下文无关的语言，比如将要在7.2节中介绍的那些。一个非上下文无关语言的例子是 $\{0^n1^n2^n \mid n \geq 1\}$ ，这个串的集合是由所有相同个数的0、1和2的“团”构成的。

我们可以非形式化地把下推自动机看作图6-1中的装置。“有穷状态控制”用来一次从输入读入一个符号。下推自动机可以观察栈顶的符号，然后基于当前状态、输入符号和栈顶符号来进行转移。除此之外它也可以用 ϵ 来代替输入符号来进行“自发地”转移。在一次转移中，下推自动机：

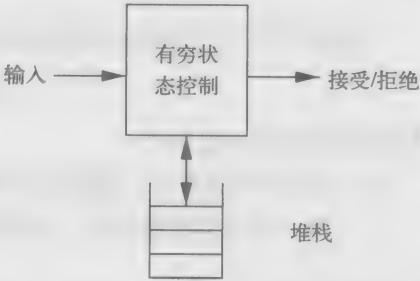


图6-1 下推自动机实质上就是一个带有堆栈数据结构的有穷自动机

1. 消耗掉在转移中使用的输入符号，如果输入为 ϵ

则不消耗输入符号。

2. 转到一个新的状态, 新状态可以和先前的状态相同, 也可以不同。
3. 可以用任何串来替换栈顶的符号。这个串可以是 ε , 这对应于从堆栈中弹出; 也可以就是先前的栈顶出现的符号, 即没有改变堆栈的内容; 也可以用一个其他的符号替换栈顶的符号, 这实际上改变了栈顶而没有对栈进行推入或弹出操作; 最后, 也可以用两个或多个符号来替换栈顶的符号, 这样做的效果就是首先改变栈顶的符号, 然后再向栈里推入一个或多个新的符号。

226

例6.1 考虑语言

$$L_{ww^R} = \{ww^R \mid w \text{ 属于 } (0+1)^*\}$$

这个语言一般称为“ w - w -反转”, 它是字母表 $\{0, 1\}$ 上的长度为偶数的回文语言, 也是把图5-1中的文法去掉产生式 $P \rightarrow 0$ 和 $P \rightarrow 1$ 后生成的CFL。

我们可以非形式化地设计一个接受 L_{ww^R} 的下推自动机, 方法如下^①:

1. 从状态 q_0 开始, 处于这个状态表示“猜测”我们还没有到达中间, 也就是说, 还没有见到串 w 的末尾, 也就还没有开始进入 w^R 的部分。当处在状态 q_0 时, 读入符号然后把它们存入堆栈, 具体的方法是把每一个输入符号按顺序推入堆栈。
2. 任何时刻都可以猜测我们已经到达了中间, 也就是说, 到达了 w 的末尾。这时, 堆栈中的正是 w , 只不过 w 的左端在堆栈的底部而 w 的右端在堆栈的顶部。此时通过自发地转到状态 q_1 来表示这个选择。由于这个自动机是非确定型的, 所以实际上我们在进行两个猜测: 我们猜测我们已经到了 w 的末尾, 而我们同时仍然处在状态 q_0 并且继续读入输入串并把它们存在堆栈上。
3. 一旦到达状态 q_1 , 就可以把输入符号和栈顶的符号做比较。如果它们相同, 那么就消耗掉输入符号、弹出栈顶符号并且继续比较。如果它们不相同, 那么我们就猜错了, 我们猜测的 w 后面并没有跟着 w^R , 这个分支就死了, 但是这个非确定型自动机的其他分支可能还活着并且最后有可能导致接受。
4. 如果堆栈空了, 那么实际上已经看到了某个输入 w , 它后面跟着的 w^R , 这时我们接受从开始到当前点所读入的串。

□

6.1.2 下推自动机的形式化定义

下推自动机 (Pushdown Automaton, PDA) 的形式化定义包括七部分。PDA的描述如下:

$$P = (Q, \Sigma, \Gamma, \delta, q_0, Z_0, F)$$

这些组成部分的意义如下:

Q : 状态的有穷集合, 就像有穷自动机中的状态。

Σ : 输入符号的有穷集合, 它也和有穷自动机中对应的部分很类似。

227

① 我们也可以为图5-1中出现的文法对应的语言 L_{pal} 设计一个自动机。但是 L_{ww^R} 要比它简单一些, 因此可以让我们更加着眼于下推自动机的重要思想。

Γ : 有限的堆栈字母表。在有穷自动机中没有和这个部分类似的部分, 该部分是能够被推入堆栈的符号的集合。

δ : 转移函数。和有穷自动机中的转移函数类似, δ 控制着自动机的行为。形式上, δ 的自变量为一个三元组 $\delta(q, a, X)$, 其中:

1) q 是 Q 中的状态。

2) a 或者是 Σ 中的输入符号, 或者是空串 ϵ , 假定 ϵ 不是输入符号。

3) X 是堆栈符号, 也就是 Γ 中的成员。

δ 的输出是序对 (p, γ) 的有穷集合, 其中 p 是新状态, γ 是堆栈符号串, γ 是用来代替栈顶符号 X 的。例如, 如果 $\gamma = \epsilon$, 那么栈顶元素弹出; 如果 $\gamma = X$, 那么堆栈没有改变; 如果 $\gamma = YZ$, 那么 X 被 Z 代替, 然后 Y 被推入堆栈中。

q_0 : 初始状态。在做任何转移之前, PDA处于这个状态。

Z_0 : 初始符号。开始时, PDA的堆栈中包含一个这个符号的一个实例, 除此之外就没有别的符号了。

F : 接受状态 (或终结状态) 的集合。

不要“混合与匹配”

PDA在有些情况下可以选择多个序对之一。例如, 假设 $\delta(q, a, X) = \{(p, YZ), (r, \epsilon)\}$ 。那么当该PDA移动一步时, 我们要从所有可能的序对中选出一个, 我们不能从一个序对选出状态而同时从另一个序对选出替代栈顶的串。因此, 如果当前在状态 q , 栈顶符号为 X , 输入为 a , 那么可以转到状态 p , 同时用 YZ 来代替 X , 也可以转到状态 r 同时弹出 X 。但是, 不能转到状态 p 同时弹出 X , 也不能转到状态 r 同时用 YZ 来代替 X 。

例6.2 设计一个接受例6.1中的语言 L_{ww^R} 的下推自动机 P 。首先, 在上一个例子中有一些细节并没有给出, 而为了理解怎样才能正确地管理堆栈需要这些细节。我们将会使用一个堆栈符号 Z_0 来标记栈底, 需要这个符号是因为在从堆栈中把 w 全部弹出并知道输入串是符合 ww^R 的形式之后, 我们仍然需要堆栈中有东西可以使我们转移到接受状态 q_2 。因此, L_{ww^R} 的PDA可以描述为:

$$P = (\{q_0, q_1, q_2\}, \{0, 1\}, \{0, 1, Z_0\}, \delta, q_0, Z_0, \{q_2\})$$

其中 δ 是由下面的规则定义的

1. $\delta(q_0, 0, Z_0) = \{(q_0, 0Z_0)\}$, $\delta(q_0, 1, Z_0) = \{(q_0, 1Z_0)\}$ 。在开始时, 当处在状态 q_0 , 并且栈顶符号为初始符号 Z_0 时就要应用上面两条规则中的一条。我们读入第一个输入符号, 然后把它推入堆栈中, 以后都用 Z_0 来标记栈底。
2. $\delta(q_0, 0, 0) = \{(q_0, 00)\}$, $\delta(q_0, 0, 1) = \{(q_0, 01)\}$, $\delta(q_0, 1, 0) = \{(q_0, 10)\}$, $\delta(q_0, 1, 1) = \{(q_0, 11)\}$ 。这四条很相似的规则能够让我们一直处在状态 q_0 并读入输入, 接着不管当前的栈顶符号是什么都把输入符号推入堆栈。
3. $\delta(q_0, \epsilon, Z_0) = \{(q_1, Z_0)\}$, $\delta(q_0, \epsilon, 0) = \{(q_1, 0)\}$, $\delta(q_0, \epsilon, 1) = \{(q_1, 1)\}$ 。这三条规则允许 P 自发地

(输入为 ε)从状态 q_0 转到状态 q_1 ,同时无论栈顶符号是什么都保持栈顶符号不变。

4. $\delta(q_1, 0, 0) = \{(q_1, \varepsilon)\}$, $\delta(q_1, 1, 1) = \{(q_1, \varepsilon)\}$ 。现在,在状态 q_1 时可以比较输入符号和栈顶符号,如果它们相同则弹出栈顶符号。

5. $\delta(q_1, \varepsilon, Z_0) = \{(q_2, Z_0)\}$ 。最后,如果露出了栈底标记 Z_0 并且处在状态 q_1 ,那么就已经找到了 ww^R 形式的输入串,就转到状态 q_2 并接受。 \square

6.1.3 PDA的图形表示

像例6.2中那样列出 δ 的行为并不总是很容易理解的。有时用一张图,就像推广了的有穷自动机的转移图一样,能够让一个给定的PDA的行为的各个方面更加清楚。因此本节将要介绍后面会用到的PDA的转移图,在转移图中:

- 节点对应于PDA的状态。
- 一个标号为Start的箭头指出初始状态,双圈表示的状态是接受状态,这些和有穷自动机中的相同。
- 用箭弧来对应PDA的转移,具体表示方法如下:一个从状态 q 到状态 p 的标号为 $a, X/\alpha$ 的弧表示 $\delta(q, a, X)$ 包含序对 (p, α) ,可能还有其他的序对。也就是说,弧的标号表示使用的输入符号并给出旧的栈顶和新的栈顶。

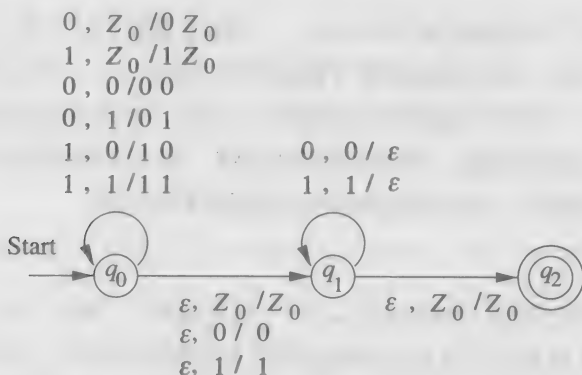


图6-2 用推广的转移图来表示PDA

这个转移图惟一没有告诉我们的事情是哪个堆栈符号是初始符号。按照习惯,如果不另外指出都用 Z_0 。

例6.3 例6.2中的PDA可以用图6-2中的转移图来表示。 \square

6.1.4 PDA的瞬时描述

到现在为止,对于PDA是怎样“计算”的还只有一个非形式化的概念。直观上,PDA通过对输入符号(或者有时是 ε)作出反应来从一个配置转到另一个配置。但是和有穷自动机不同的是,PDA的配置不仅仅包括它的状态,还包括它的堆栈的内容,而在有穷自动机中关于自动机惟一需要知道的就是状态。堆栈容量是可以任意大的,因此在任何时候堆栈都是一个对PDA的整个配置来说比较重要的部分。把剩余的(还未读入的)输入串也表示为PDA的配置的一部分

往往也很是有用的。

因此,应该用三元组 (q, w, γ) 来表示PDA的配置,其中

1. q 是状态。
2. w 是剩余的输入串。
3. γ 是堆栈的内容。

习惯上,把栈顶放在 γ 的左端,栈底放在它的右端。这样的三元组被称为下推自动机的一个瞬时描述 (instantaneous description, ID)。

对于有穷自动机来说,在它的移动过程中用符号 $\hat{\delta}$ 来表示瞬时描述的序列就已经足够了,原因是有穷自动机的ID只包括它的状态。然而,对PDA来说我们需要能够表示状态、输入和堆栈的改变。因此,我们采用“turnstile”表示法来连接一对对的ID,这种表示法能够表示PDA的一步或多步移动。

令 $P = (Q, \Sigma, \Gamma, \delta, q_0, Z_0, F)$ 是一个PDA。定义 \vdash_P (如果 P 是已知的,那么也可以仅仅用 \vdash 来表示) 为:假设 $\delta(q, a, X)$ 包含 (p, α) , 那么对于所有 Σ^* 中的串 w 和 Γ^* 中的串 β 都有:

$$(q, aw, X\beta) \vdash (p, w, \alpha\beta)$$

230

这一步移动反映了下面的想法:通过从输入中消耗 a (也可能是 ϵ) 并且用 α 来替换栈顶的 X ,可以从状态 q 转到状态 p 。注意,剩余的输入 w 和栈顶以下的内容 β 并不影响PDA的动作,它们保持不变,并且有可能影响以后将要发生的事件。

同样,我们也使用符号 \vdash_P^* (或者当PDA P 已知的时候使用 \vdash^*) 来表示PDA的零步或多步移动,也就是:

基础: 对于任何ID I , 都有 $I \vdash^* I$ 。

归纳: 如果存在某个ID K 满足 $I \vdash K$ 和 $K \vdash^* J$, 那么就有 $I \vdash^* J$ 。

也就是说,如果存在ID的序列 K_1, K_2, \dots, K_n 满足 $I = K_1, J = K_n$, 并且对于所有的 $i = 1, 2, \dots, n-1$ 都有 $K_i \vdash K_{i+1}$, 那么就有 $I \vdash^* J$ 。

例6.4 考虑例6.2中PDA在输入为1111时的动作。由于 q_0 是初始状态, Z_0 是初始符号,因此初始ID是 $(q_0, 1111, Z_0)$ 。在这个输入下,该PDA有猜错多次的机会。图6-3中给出的是PDA从初始ID $(q_0, 1111, Z_0)$ 能到达的整个ID序列。箭头代表关系 \vdash 。

231

从初始ID开始,有两个可选的移动。第一个猜测还没到中间因此导致ID $(q_0, 111, 1Z_0)$ 。实际上是从输入中去掉一个1并且把它推入堆栈。

从初始ID开始的第二个选择是猜测已经到达了输入串的中间,因此不消耗输入,PDA转到状态 q_1 ,因而导致ID $(q_1, 1111, Z_0)$ 。由于当处在状态 q_1 并且栈顶是 Z_0 时PDA可能会接受,因此该PDA接着到达ID $(q_2, 1111, Z_0)$ 。这个ID实际上并不是一个接受ID,因为输入串还没有完全被消耗。如果输入不是1111而是 ϵ 的话,这个移动序列会导致ID (q_1, ϵ, Z_0) ,这也意味着 ϵ 被接受。

该PDA也可以在读入一个1后,也就是说,当它处在ID $(q_0, 111, 1Z_0)$ 时,猜测它已经到达了中间。这个猜测同样会失败,因为整个输入没有被完全消耗。惟一正确的猜测是当读入两个1后到达中间,这个猜测能够给出ID的序列 $(q_0, 1111, Z_0) \vdash (q_0, 111, 1Z_0) \vdash (q_0, 11, 11Z_0) \vdash (q_1, 11, 11Z_0) \vdash (q_1, 1, 1Z_0) \vdash (q_1, \epsilon, Z_0) \vdash (q_2, \epsilon, Z_0)$ 。□

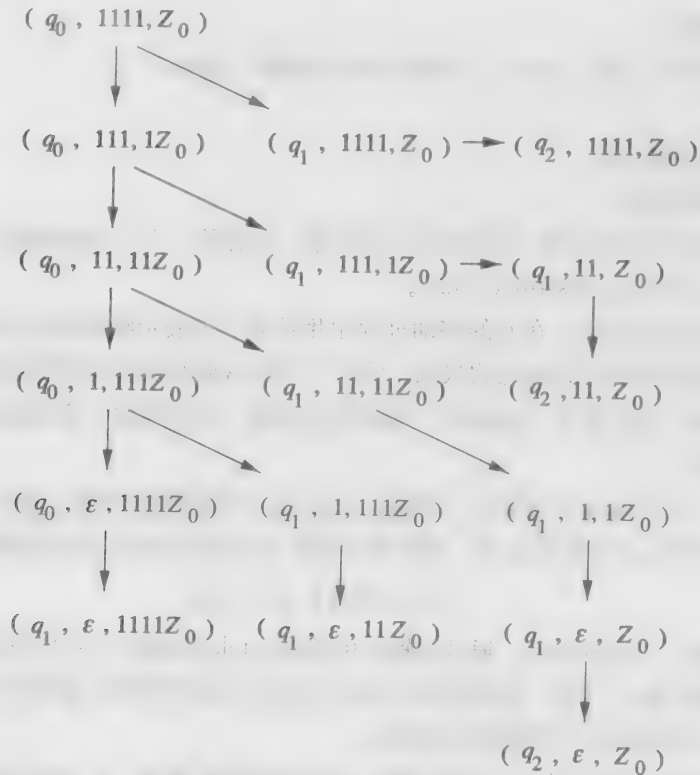


图6-3 例6.2中的PDA在输入为1111时的ID

有三条关于ID和它们之间的转移的重要原则对于我们讨论PDA的性质是非常有用的：

1. 如果对于一个PDA P 来说，一个ID的序列（计算）是合法的，那么在把一个同样的串加到该序列中所有ID的输入串的末尾（第二个部分）后所得到的计算也同样是合法的。
2. 如果对于一个PDA P 来说，一个计算是合法的，那么在把一些同样的堆栈符号加到该序列中所有ID的堆栈的底部后所得到的计算也同样是合法的。
3. 如果对于一个PDA P 来说，一个计算是合法的，并且输入串的尾部还有未被消耗的部分，那么可以从该序列中所有ID的输入中去掉这个尾部，这样所得到的计算也同样是合法的。

直观地看， P 从来都“看不到”的数据不会影响它的计算。我们用一个定理来形式化(1)和(2)两点。

定理6.5 如果 $P = (Q, \Sigma, \Gamma, \delta, q_0, Z_0, F)$ 是一个PDA，并且 $(q, x, \alpha) \vdash_P^* (p, y, \beta)$ ，那么对于所有 Σ^* 中的串 w 和 Γ^* 中的串 γ 都有

$$(q, xw, \alpha\gamma) \vdash_P^* (p, yw, \beta\gamma)$$

注意，如果 $\gamma = \varepsilon$ ，那么就得到原则(1)的形式化命题；如果 $w = \varepsilon$ ，那么得到的就是第二个原则。

证明 该证明实际上是对从 $ID(q, xw, \alpha)$ 到 (p, yw, β) 的ID序列的步数的一个非常简单的归纳。序列 $(q, x, \alpha) \vdash_P^* (p, y, \beta)$ 中的每一步移动都能通过没有使用 w 和 γ 的 P 的转移来验证。因此，当把 w 和 γ 分别加入输入的末尾和栈底后该序列中的每一步移动依然是正确的。 \square

PDA的习惯记号

我们仍然继续使用为有穷自动机和文法介绍的习惯的符号用法。在继续使用这些记号的过程中,我们应该认识到堆栈符号其实是和CFG中的终结符集和变元集的并集很类似的。因此:

1. 输入字母表中的符号用字母表中开头的几个小写字母 (如 a 、 b 等) 来表示。
2. 状态一般用 q 和 p 或字母表中与它们接近的几个字母来表示。
3. 输入符号串用字母表中结尾的几个小写字母 (如 w 或 z) 来表示。
4. 堆栈符号用字母表中结尾的几个大写字母 (如 X 或 Y) 来表示。
5. 堆栈符号串用小写的希腊字母 (如 α 或 γ) 来表示。

顺便提一下,这个定理的逆命题并不成立。原因是PDA可以通过把 γ 中的一些符号弹出堆栈,然后再重新把它们放回堆栈的方法来做一些事情,但是当该PDA看不到 γ 时就无法完成这些事情了。不过,就像原则(3)中所说的那样,可以去掉没有使用的输入部分,原因是PDA不可能在消耗掉输入符号后再把它们放回到输入中去。因此可以这样形式化地叙述原则(3):

定理6.6 如果 $P = (Q, \Sigma, \Gamma, \delta, q_0, Z_0, F)$ 是一个PDA, 并且 $(q, xw, \alpha) \vdash_p^* (p, yw, \beta)$, 那么就有 $(q, x, \alpha) \vdash_p^* (p, y, \beta)$ 。 □

有穷自动机的ID?

有人可能会疑惑为什么不像PDA中的ID一样给有穷自动机也引入一种类似的记号表示。虽然FA没有堆栈,但是仍然可以使用序对 (q, w) 来作为有穷自动机的ID,其中 q 表示状态, w 表示剩余的输入串。

虽然可以这么做,但是我们无法通过这样得到比 $\hat{\delta}$ 记号所能得到的更多的关于ID之间可达性的信息。也就是说,对于任何一个有穷自动机,可以证明:对于所有的串 x , $\hat{\delta}(q, w) = p$ 当且仅当 $(q, wx) \vdash (p, x)$ 。 x 可以是我们希望的任何串,它不会影响到FA的行为,这一事实是和定理6.5和定理6.6类似的定理。

6.1.5 习题

习题6.1.1 假设PDA $P = (\{q, p\}, \{0, 1\}, \{Z_0, X\}, \delta, q, Z_0, \{p\})$ 具有下列转移函数:

1. $\delta(q, 0, Z_0) = \{(q, XZ_0)\}$ 。
2. $\delta(q, 0, X) = \{(q, XX)\}$ 。
3. $\delta(q, 1, X) = \{(q, X)\}$ 。
4. $\delta(q, \varepsilon, X) = \{(p, \varepsilon)\}$ 。
5. $\delta(p, \varepsilon, X) = \{(p, \varepsilon)\}$ 。
6. $\delta(p, 1, X) = \{(p, XX)\}$ 。
7. $\delta(p, 1, Z_0) = \{(p, \varepsilon)\}$ 。

那么从初始ID (q, w, Z_0) 开始, 给出当输入串 w 为下面的串时所有可达的ID:

- * a) 01。
- b) 0011。
- c) 010。

6.2 PDA的语言

前面假定PDA通过消耗输入并且进入接受状态来接受它的输入串。这种接受的方法称为“以终结状态方式接受”。除此以外还有第二种定义PDA的语言的方法, 这种方法同样也有很重要的应用。我们可以通过“以空栈方式接受”来定义PDA的语言, 也就是说, 该PDA的语言由所有从初始ID开始能够最终导致该PDA的堆栈排空的串构成。

这两种方法是等价的, 因为对一个语言 L 来说, 存在一个PDA以终结状态方式接受 L 当且仅当存在一个PDA以空栈方式接受 L 。然而, 对于一个给定的PDA P , P 能够以终结状态方式接受的语言跟 P 能够以空栈方式接受的语言往往是不同的。在本节中将会展示怎样把一个以终结状态方式接受 L 的PDA转换为另一个以空栈方式接受 L 的PDA, 反之亦然。

234

6.2.1 以终结状态方式接受

设 $P = (Q, \Sigma, \Gamma, \delta, q_0, Z_0, F)$ 是一个PDA, 那么 P 以终结状态方式接受的语言 $L(P)$ 是:

$$\{w \mid (q_0, w, Z_0) \vdash^* (q, \varepsilon, \alpha)\}$$

其中 q 是 F 中的某个状态, α 是任何堆栈符号串。也就是说, 从以 w 为等待输入的串的初始ID出发, P 消耗了输入的 w 并且进入了接受状态。在那一时刻堆栈中的内容无关。

例6.7 在前面说过例6.2中的PDA接受语言 L_{ww^R} , 也就是所有形式为 ww^R 的 $\{0, 1\}^*$ 中的串构成的语言, 现在来看看这个结论为什么成立。这个证明是一个当且仅当命题: 例6.2中的PDA P 能以终结状态方式接受串 x 当且仅当 x 是 ww^R 形式的。

(当) 这部分证明比较容易: 只需要证明 P 的接受计算过程。如果 $x = ww^R$, 那么有

$$(q_0, ww^R, Z_0) \vdash^* (q_0, w^R, w^R Z_0) \vdash^* (q_1, w^R, w^R Z_0) \vdash^* (q_1, \varepsilon, Z_0) \vdash^* (q_2, \varepsilon, Z_0)$$

也就是说, 该PDA的一个选择就是从输入中读入 w 并把它按逆序放到堆栈中, 接着自发地转到状态 q_1 , 然后用栈上的串来和输入中相同的串 w^R 匹配, 最后自发地转到状态 q_2 。

(仅当) 这部分证明相对较难。首先, 通过观察可以发现进入接受状态 q_2 的惟一的途径是处在 q_1 时栈顶为 Z_0 。还有, P 的任何接受计算一定是从 q_0 开始, 仅转移一次到 q_1 , 并且在此之后永远不会回到 q_0 。因此, 找到满足 $(q_0, x, Z_0) \vdash^* (q_1, \varepsilon, Z_0)$ 的 x 满足的条件就足够了, 而这些条件恰好是 P 以终结状态方式接受的串 x 。下面将通过归纳来证明一个更加一般的命题:

- 如果有 $(q_0, x, \alpha) \vdash^* (q_1, \varepsilon, \alpha)$, 那么 x 一定是 ww^R 形式的。

基础: 如果 $x = \varepsilon$, 那么 x 已经是 ww^R 形式的了 (其中 $w = \varepsilon$), 因而结论成立。注意并不需要证明有 $(q_0, \varepsilon, \alpha) \vdash^* (q_1, \varepsilon, \alpha)$ 成立, 虽然它确实成立。

归纳：假设 $x = a_1 a_2 \cdots a_n$ ，其中 $n > 0$ 。从 $ID(q_0, x, \alpha)$ 出发， P 有两种选择：

1. $(q_0, x, \alpha) \vdash (q_1, x, \alpha)$ ，当 P 处在状态 q_1 时它只可以从堆栈中弹出符号，而且必须弹出它读到的符号，并且已知 $|x| > 0$ 。因此，如果 $(q_1, x, \alpha) \vdash^* (q_1, \varepsilon, \beta)$ ，那么 β 一定比 α 短而且不等于 α 。
2. $(q_0, a_1 a_2 \cdots a_n, \alpha) \vdash (q_0, a_2 \cdots a_n, a_1 \alpha)$ ，如果一个动作序列的最后一步移动是从栈中弹出的话，那么这个移动序列能以 $(q_1, \varepsilon, \alpha)$ 结束的惟一方式是：

$$(q_1, a_n, a_1 \alpha) \vdash (q_1, \varepsilon, \alpha)$$

而在这种情况下，一定有 $a_1 = a_n$ 。并且已知

$$(q_0, a_2 \cdots a_n, a_1 \alpha) \vdash^* (q_1, a_n, a_1 \alpha)$$

根据定理 6.6 可知，由于符号 a_n 并没有被使用，因此可以把它从输入串的末尾去掉。因此，

$$(q_0, a_2 \cdots a_{n-1}, a_1 \alpha) \vdash^* (q_1, \varepsilon, a_1 \alpha)$$

因为这个移动序列的输入串的长度小于 n ，因此可以对它使用归纳假设而得出结论： $a_2 \cdots a_{n-1}$ 一定是 yy^R 形式的，其中 y 是某个串。因为 $x = a_1 yy^R a_n$ ，并且已知 $a_1 = a_n$ ，所以可以得出最终的结论： x 是 ww^R 形式，其中 $w = a_1 y$ 。

对于证明惟一接受 x 的途径为 x 必须满足 ww^R 形式来说，上面给出了关键的部分。因此，我们完成了整个证明的“仅当”部分，跟前面已经完成的“充分性”部分合起来就得到了完整的结论： P 恰好接受 L_{ww^R} 中的串。 \square

6.2.2 以空栈方式接受

对于一个 PDA $P = (Q, \Sigma, \Gamma, \delta, q_0, Z_0, F)$ ，我们定义

$$N(P) = \{w \mid (q_0, w, Z_0) \vdash^* (q, \varepsilon, \varepsilon)\}$$

其中 q 是任何状态。也就是说， $N(P)$ 是能让 P 消耗完的同时堆栈为空的输入串 w 的集合。^①

例 6.8 例 6.2 中的 PDA P 的堆栈从来就不会变空，因此 $N(P) = \emptyset$ 。然而，可以通过对 P 进行很小的修改使它能够以空栈方式和终止状态方式接受 L_{ww^R} ——只要用 $\delta(q_1, \varepsilon, Z_0) = \{(q_2, \varepsilon)\}$ 来代替 $\delta(q_1, \varepsilon, Z_0) = \{(q_2, Z_0)\}$ 即可。这样， P 通过弹出堆栈中最后一个符号来接受输入串，此时 $L(P) = N(P) = L_{ww^R}$ 。 \square

因为接受状态的集合是不相关的，因此，如果我们只关心 P 通过空栈方式接受的语言，则可以去掉 PDA P 的描述中的最后一个（第 7 个）分量。因此，可以把 P 写做一个六元组 $(Q, \Sigma, \Gamma, \delta, q_0, Z_0)$ 。

6.2.3 从空栈方式到终结状态方式

我们将要证明和所有的 PDA P 所对应的 $L(P)$ 所组成的语言类和所有的 PDA P 所对应的 $N(P)$ 所组成的语言类是相同的，并且这个类恰好也就是在 6.3 节中所介绍的上下文无关语言。下面的第

① $N(P)$ 中的 N 代表“null stack”，是空栈（“empty stack”）的同义词。

一个构造方法说明怎样在已有的一个以空栈方式接受语言 L 的PDA P_N 的基础上构造一个以接受状态方式接受 L 的PDA P_F 。

定理6.9 如果对于PDA $P_N = (Q, \Sigma, \Gamma, \delta_N, q_0, Z_0)$ 来说有 $L = N(P_N)$, 那么存在一个PDA P_F 使得 $L = L(P_F)$ 。

证明 该证明背后的思想如图6-4所示。我们使用一个新的不在 Γ 中的符号 X_0 , 它既是 P_F 的初始符号, 也是一个放在栈底能让我们知道 P_N 的堆栈已经空了的标记。也就是说, 如果 P_F 在它的栈顶看到 X_0 , 那么它就知道 P_N 在同样的输入串上它的堆栈会为空。

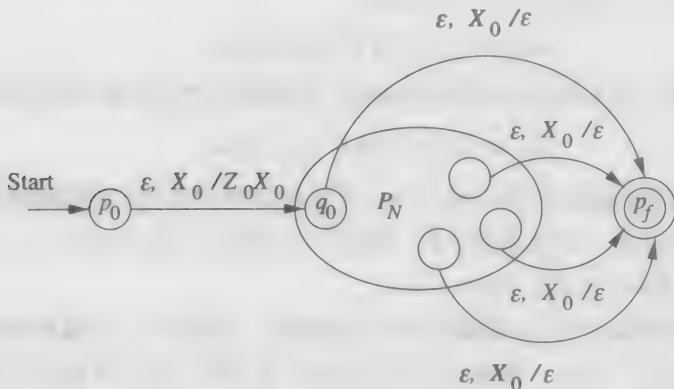


图6-4 P_F 能够模拟 P_N , 并且当 P_N 的堆栈为空时接受输入串

我们还需要一个新的初始状态 p_0 , 它惟一的作用就是把 Z_0 (也就是 P_N 的初始符号) 压入堆栈中, 然后进入状态 q_0 (P_N 的初始状态)。在此之后, P_F 模拟 P_N , 直到 P_N 的堆栈为空—— P_F 能够检测出这个事实, 原因是这时的栈顶符号会是 X_0 。最后, 我们需要另外一个新的状态 p_f , 它是 P_F 的接受状态, 当发现 P_N 的堆栈会变为空时 P_F 就转移到接受状态 p_f 。

因此 P_F 的描述如下:

$$P_F = (Q \cup \{p_0, p_f\}, \Sigma, \Gamma \cup \{X_0\}, \delta_F, p_0, X_0, \{p_f\})$$

其中 δ_F 的定义是:

1. $\delta_F(p_0, \epsilon, X_0) = \{(q_0, Z_0 X_0)\}$ 。当 P_F 在初始状态时, 它会自发地转移到 P_N 的初始状态, 把它的初始符号 Z_0 压入到堆栈中。
2. 对于 Q 中的所有的状态 q 、 Σ 中的输入符号 a 或者 $a = \epsilon$ 以及 Γ 中的堆栈符号 Y , $\delta_F(q, a, Y)$ 包含 $\delta_N(q, a, Y)$ 中的所有序对。
3. 对规则(2)做一些补充: 对于 Q 中的每个状态 q , $\delta_F(q, \epsilon, X_0)$ 包含 (p_f, ϵ) 。

我们必须证明: w 属于 $L(P_F)$ 当且仅当 w 属于 $N(P_N)$ 。

(当) 已知对于某个状态 q 有 $(q_0, w, Z_0) \vdash_{P_N}^* (q, \epsilon, \epsilon)$ 。定理6.5允许在栈底插入 X_0 并且能够得到 $(q_0, w, Z_0 X_0) \vdash_{P_N}^* (q, \epsilon, X_0)$ 。因为根据规则(2), P_F 拥有 P_N 所有的移动, 所以可以得出结论 $(q_0, w, Z_0 X_0) \vdash_{P_F}^* (q, \epsilon, X_0)$ 。如果把这个移动序列和规则(1)和(3)中给出的初始移动和最终移动结合起来, 就可以得到:

$$(p_0, w, X_0) \vdash_{P_F} (q_0, w, Z_0 X_0) \vdash_{P_F}^* (q, \epsilon, X_0) \vdash_{P_F} (p_f, \epsilon, \epsilon) \quad (6-1)$$

因此, P_F 以终止方式接受 w 。(仅当) 只要我们能够注意到规则(1)和(3)提供的附加转移能够把以接受状态方式接受 w 的方式限制得很“死”, 就能得出反方向的结论。我们必须在最后一步使用规则(3), 并且当 P_F 的堆栈中只有 X_0 时我们只能使用这条规则。除了栈底, X_0 不会出现在堆栈中的其他位置。而且, 规则(1)只能在第一步使用, 而且第一步必须使用这条规则。

因此, 接受 w 的 P_F 的整个计算一定像(6-1)中的序列那样。此外, 这个计算的中间部分(除了第一步和最后一步)一定也是一个 P_N 的计算, 并且在这个计算中 X_0 一直处在栈底。原因是: 除了第一步和最后一步, P_F 不可能使用 P_N 中没有的转移, X_0 也不可能被暴露出来, 否则在下一步计算就会结束。因此可以得出结论 $(q_0, w, Z_0) \vdash_{P_N}^* (q, \varepsilon, \varepsilon)$, 也就是说, w 属于 $N(P_N)$ 。□

例6.10 我们来设计一个PDA, 它能处理C程序中if和else的序列, 其中 i 代表if, e 代表else。回想一下在5.3.1节中只要输入串的任何前缀中else的个数超过了if的个数就会出问题, 原因是我们无法给每个else都匹配一个它前面的if。因此, 可以用一个堆栈符号 Z 来记数已经看到的 i 的个数和 e 的个数的差。这个简单的一个状态PDA在图6-5中的转移图中给出。

只要看到一个 i , 就再压入一个 Z , 只要看到一个 e 就弹出一个 Z 。因为开始时堆栈中有一个 Z , 因此实际上一直遵循的规律是: 如果堆栈中内容是 Z^n , 那么已经看到的 i 比 e 多 $n-1$ 个。特别是, 如果堆栈是空的, 那么看到的 e 比 i 多一个, 而且读入的输入对于第一次正好变成非法的。这也就是这个PDA以空栈的方式接受的串。 P_N 的形式化描述是:

$$P_N = (\{q\}, \{i, e\}, \{Z\}, \delta_N, q, Z)$$

其中 δ_N 的定义是:

1. $\delta_N(q, i, Z) = \{(q, ZZ)\}$ 。这条规则是说在看到 i 时就压入一个 Z 。
2. $\delta_N(q, e, Z) = \{(q, \varepsilon)\}$ 。这条规则是说在看到 e 时就弹出一个 Z 。

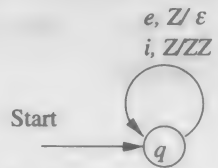


图6-5 一个以空栈方式接受if/else错误的PDA

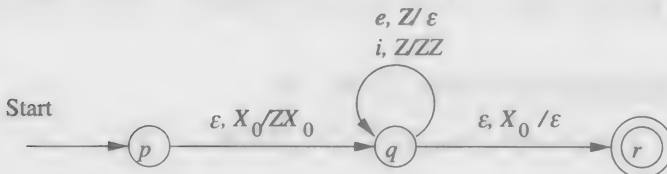


图6-6 从图6-5中的PDA出发来构造一个以终结状态方式接受的PDA

现在, 从 P_N 构造一个PDA P_F , 使得它能以终结状态方式接受同样的语言。 P_F 的转移图在图6-6中给出[⊖]。这里引入一个新的初始状态 p 和一个新的接受状态 r , 并且使用 X_0 作为栈底的标记。 P_F 的形式定义为:

$$P_F = (\{p, q, r\}, \{i, e\}, \{Z, X_0\}, \delta_F, p, X_0, \{r\})$$

其中 δ_F 的定义是:

⊖ 不用疑惑这里为什么使用了新的状态 p 和 r , 而在定理6.9的构造方法中使用 p_0 和 p_f 。状态的名字当然可以是任意的。

1. $\delta_F(p, \varepsilon, X_0) = \{(q, ZX_0)\}$ 。这条规则使得 P_F 模拟 P_N 的过程开始，其中使用 X_0 作为栈底的标记。
2. $\delta_F(q, i, Z) = \{(q, ZZ)\}$ 。这条规则是说在看到 i 时就压入一个 Z ，它模拟了 P_N 。
3. $\delta_F(q, e, Z) = \{(q, \varepsilon)\}$ 。这条规则是说在看到 e 时就弹出一个 Z ，它也模拟了 P_N 。
4. $\delta_F(q, \varepsilon, X_0) = \{(r, \varepsilon)\}$ 。也就是说，当 P_N 将要变为空栈时 P_F 就进入接受状态。

239

□

6.2.4 从终结状态方式到空栈方式

现在来考虑相反的方向：给定一个以终结状态方式接受语言 L 的 PDA P_F ，构造另一个以空栈方式接受 L 的 PDA P_N 。构造的过程比较简单，如图 6-7 所示。从 P_F 的每一个接受状态，添加一个 ε 转移到一个新的状态 p 。当处在状态 p 时， P_N 从堆栈中弹出符号，同时不消耗任何输入。这样，只要 P_F 在消耗了输入 w 之后进入了接受状态，相应的 P_N 就会在消耗了 w 之后清空它的堆栈。

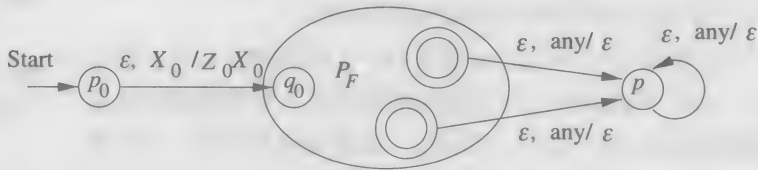


图6-7 P_N 模拟 P_F ，并且当且仅当 P_F 进入接受状态时 P_N 会清空它的堆栈

为了避免模拟 P_F 清空了它的堆栈但是并没有进入接受状态的情况， P_N 一定也要使用一个栈底的标记 X_0 。这个标记是 P_N 的初始符号，就像定理 6.9 中的构造过程那样， P_N 必须从一个新的状态 p_0 开始， p_0 的惟一作用就是把 P_F 的初始符号压入堆栈然后转移到 P_F 的初始状态。图 6-7 是这个构造过程的略图，并且在下一个定理中会给出形式化的描述。

定理 6.11 设对于 PDA $P_F = (Q, \Sigma, \Gamma, \delta_F, q_0, Z_0, F)$ 来说有 $L = L(P_F)$ ，那么存在一个 PDA P_N 使得 $L = N(P_N)$ 。

证明 该证明背后的思想在图 6-7 中表示了出来。令

$$P_N = (Q \cup \{p_0, p\}, \Sigma, \Gamma \cup \{X_0\}, \delta_N, p_0, X_0)$$

其中 δ_N 的定义是：

1. $\delta_N(p_0, \varepsilon, X_0) = \{(q_0, Z_0 X_0)\}$ 。从把 P_F 的初始符号压入栈中并进入 P_F 的初始状态开始。
2. 对于 Q 中的所有的状态 q 、 Σ 中的输入符号 a 或者 $a = \varepsilon$ 以及 Γ 中的堆栈符号 Y ， $\delta_N(q, a, Y)$ 包含 $\delta_F(q, a, Y)$ 中的所有序对，也就是说， P_N 模拟 P_F 。
3. 对于 F 中的所有接受状态 q 和 Γ 中的堆栈符号 Y 或者 $Y = X_0$ ， $\delta_N(q, \varepsilon, Y)$ 包含 (p, ε) 。根据这条规则，只要 P_F 接受， P_N 就可以开始清空它的堆栈而不消耗任何输入。
4. 对于所有 Γ 中的堆栈符号 Y 或者 $Y = X_0$ ， $\delta_N(p, \varepsilon, Y) = \{(p, \varepsilon)\}$ 。一旦进入状态 p （只有当 P_F 已经进入接受状态时才能发生）， P_N 就弹出堆栈中的每个符号直到堆栈为空，同时不再消耗任何输入。

240

现在必须要证明： w 属于 $N(P_N)$ 当且仅当 w 属于 $L(P_F)$ 。这个证明过程的想法和定理6.9的证明很相似。“当”部分是一个直接的模拟，而“仅当”部分则需要验证构造的PDA P_N 只能做被限制得很“死”的事情。

(当) 假设对于某个接受状态 q 和堆栈符号串 α 有 $(q_0, w, Z_0) \vdash_{P_F}^* (q, \varepsilon, \alpha)$ 。利用 P_F 的任何一个转移同时也是 P_N 的一个转移的事实，并且应用定理6.5允许我们保持 X_0 始终处在堆栈中其他符号的下面，可以得到 $(q_0, w, Z_0X_0) \vdash_{P_N}^* (q, \varepsilon, \alpha X_0)$ 。那么 P_N 可以进行下面的移动序列：

$$(p_0, w, X_0) \vdash_{P_N} (q_0, w, Z_0X_0) \vdash_{P_N}^* (q, \varepsilon, \alpha X_0) \vdash_{P_N}^* (p, \varepsilon, \varepsilon)$$

第一步移动是根据构造 P_N 的规则(1)得出的，最后的一系列移动是根据规则(3)和规则(4)得出的。因此 P_N 可以以空栈方式接受 w 。

(仅当) P_N 可以清空它的堆栈的惟一方式是进入状态 p ，因为 X_0 始终处在栈底并且 X_0 不属于任何 P_F 的移动的堆栈符号。 P_N 能进入状态 p 的惟一方式是它模拟的 P_F 进入一个接受状态。 P_N 的第一步移动一定是规则(1)给出的移动。因此，每一个 P_N 的接受计算一定是下面的样子：

$$(p_0, w, X_0) \vdash_{P_N} (q_0, w, Z_0X_0) \vdash_{P_N}^* (q, \varepsilon, \alpha X_0) \vdash_{P_N}^* (p, \varepsilon, \varepsilon)$$

其中 q 是 P_F 的一个接受状态。

此外，在 $ID(q_0, w, Z_0X_0)$ 和 $(q, \varepsilon, \alpha X_0)$ 之间，所有移动都是 P_F 的移动。特别地，在到达 $ID(q, \varepsilon, \alpha X_0)^\ominus$ 之前 X_0 不可能成为栈顶符号。因此可以得出结论： P_F 中会发生同样的计算，栈中没有 X_0 ，也就是说， $(q_0, w, Z_0) \vdash_{P_F}^* (q, \varepsilon, \alpha)$ 。现在我们看到 P_F 以终止状态接受 w ，所以 w 属于 $L(P_F)$ 。□

6.2.5 习题

习题6.2.1 设计一个PDA来接受下列语言，你可以使用以终结状态方式接受或者以空栈方式接受中较方便的方式。

* a) $\{0^n 1^n \mid n \geq 1\}$ 。

b) 所有由0和1构成的使得任何前缀中1的个数都不比0的个数多的串的集合。

c) 所有0和1个数相同的0和1串的集合。

! 习题6.2.2 设计一个PDA来接受下列语言。

* a) $\{a^i b^j c^k \mid i = j \text{ 或 } j = k\}$ 。注意，这个语言和习题5.1.1(b)中的语言不同。

b) 所有0的个数是1的个数两倍的串的集合。

!! 习题6.2.3 设计一个PDA来接受下列语言。

* a) $\{a^i b^j c^k \mid i \neq j \text{ 或 } j \neq k\}$ 。

b) 所有不是 ww 形式的 a 和 b 的串的集合，也就是所有不是一个串重复两遍的串的集合。

***! 习题6.2.4** 设 P 是一个以空栈方式接受语言 L 的PDA，即 $L = N(P)$ ，并且假设 ε 不属于 L 。描述一下怎样对 P 进行修改使得它能够以空栈方式接受语言 $L \cup \{\varepsilon\}$ 。

习题6.2.5 PDA $P = (\{q_0, q_1, q_2, q_3, f\}, \{a, b\}, \{Z_0, A, B\}, \delta, q_0, Z_0, \{f\})$ 具有下列定义 δ 的规则：

⊖ 虽然 α 可以是 ε ，但在这种情况下 P_F 会在清空它的堆栈的同时进入接受状态。

$$\begin{array}{lll}
\delta(q_0, a, Z_0) = (q_1, AAZ_0) & \delta(q_0, b, Z_0) = (q_2, BZ_0) & \delta(q_0, \varepsilon, Z_0) = (f, \varepsilon) \\
\delta(q_1, a, A) = (q_1, AAA) & \delta(q_1, b, A) = (q_1, \varepsilon) & \delta(q_1, \varepsilon, Z_0) = (q_0, Z_0) \\
\delta(q_2, a, B) = (q_3, \varepsilon) & \delta(q_2, b, B) = (q_2, BB) & \delta(q_2, \varepsilon, Z_0) = (q_0, Z_0) \\
\delta(q_3, \varepsilon, B) = (q_2, \varepsilon) & \delta(q_3, \varepsilon, Z_0) = (q_1, AZ_0) &
\end{array}$$

注意, 因为上面的每一个转移都只有一个移动选择, 所以这里省略了规则中的花括号。

* a) 给出一个验证串 bab 属于 $L(P)$ 的执行轨迹 (ID 的序列)。

b) 给出一个验证串 abb 属于 $L(P)$ 的执行轨迹。

c) 给出当 P 从输入中读入了 b^7a^4 后堆栈的内容。

! d) 非形式化地描述 $L(P)$ 。

习题6.2.6 考虑习题6.1.1中的PDA P 。

a) 把 P 转换为另外一个PDA P_1 , 使得 P_1 能够以空栈方式接受 P 以终结状态方式接受的语言, 即 $N(P_1) = L(P)$ 。

b) 找出一个PDA P_2 , 使得 $L(P_2) = N(P)$, 也就是说, P_2 能够以终结状态方式接受 P 以空栈方式接受的语言。

! **习题6.2.7** 证明: 如果 P 是一个PDA, 那么存在一个只有两个堆栈符号的PDA P_2 , 满足 $L(P_2) = L(P)$ 。提示: 把 P 的堆栈字母表用二进制编码。

*! **习题6.2.8** 一个PDA被称为受限的, 如果它的任何一个转移都只能让它的堆栈的高度增长至多一个符号。也就是说, 对于任何包含 (p, γ) 的规则 $\delta(q, a, Z)$, 它一定有 $|\gamma| \leq 2$ 。试证明: 如果 P 是一个PDA, 那么存在一个受限的PDA P_3 满足 $L(P) = L(P_3)$ 。

242

6.3 PDA和CFG的等价性

本节将要说明PDA所定义的语言恰好就是上下文无关语言。图6-8给出了计划进行证明的步骤。最终的目的是证明下面三类语言:

1. 上下文无关语言, 即CFG所定义的语言。
2. 被某个PDA以终结状态方式接受的语言。
3. 被某个PDA以空栈方式接受的语言。

都是同样的语言类。我们已经证明了(2)和(3)是相同的。下面会证明(1)和(3)也是同样的, 因而意味着这三者的等价性。

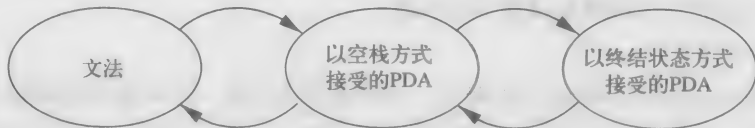


图6-8 三种定义CFL的方式的等价性的证明过程的组织

6.3.1 从文法到PDA

给定一个CFG G , 我们来构造一个模拟 G 的最左推导的PDA。任何不是终结符串的左句型都可以写成 $x A \alpha$ 的形式, 其中 A 是最左变元, x 是它左边的所有终结符, α 是由所有 A 右边的终结符

和变元构成的串。我们称 $A\alpha$ 为这个左句型的尾。如果这个左句型只包含有终结符,那么它的尾为 ε 。

这个从文法来构造PDA的过程背后的思想是:用PDA来模拟该文法用于产生一个给定的终结符串 w 的左句型的序列。每个句型 $xA\alpha$ 的尾都出现在堆栈上,并且 A 在顶部。这时候, x 通过下面的形式来“表示”:我们已经从输入中消耗了 x ,并且同时把 w 中除了前缀 x 剩下所有的东西留在输入中。也就是说:如果 $w = xy$,那么 y 将仍留在输入中。

假设PDA处在ID $(q, y, A\alpha)$,它表示左句型 $xA\alpha$ 。接着猜测扩展 A 的产生式,比如 $A \rightarrow \beta$ 。该PDA的移动是用 β 来替换栈顶的 A ,进入ID $(q, y, \beta\alpha)$ 。注意,这个PDA只有一个状态 q 。

现在 $(q, y, \beta\alpha)$ 可能并不能表示下一个左句型,因为 β 可能有一个有终结符的前缀。事实上, β 中甚至可能根本没有变元,而且 α 可能有一个有终结符的前缀。下面要做的是去除 $\beta\alpha$ 开头部分的终结符,暴露出栈顶的下一个变元。此时无论去掉的是什么终结符,它们都需要同下一个输入符号进行比较,从而确定对于输入串 w 的最左推导的猜测正确与否。如果不正确,那么这个PDA的分支就死亡。

243

如果用这个方式猜测 w 的最左推导成功,那么最终到达 w 的左句型。这时所有堆栈上的符号或者被扩展(如果它们是变元)或者被用来和输入进行匹配(如果它们是终结符)。此时堆栈为空,因此以空栈方式接受。

以上的非形式化的构造过程可以精确地表示如下。设 $G=(V, T, Q, S)$ 是一个CFG。构造以空栈方式接受 $L(G)$ 的PDA P 如下:

$$P = (\{q\}, T, V \cup T, \delta, q, S)$$

其中转移函数 δ 的定义是:

1. 对于每一个变元 A ,

$$\delta(q, \varepsilon, A) = \{(q, \beta) \mid A \rightarrow \beta \text{ 是 } G \text{ 的一个产生式}\}$$

2. 对于每一个终结符 a , $\delta(q, a, a) = \{(q, \varepsilon)\}$ 。

例6.12 我们来把图5-2中的表达式文法转换成一个PDA。回想一下这个文法是:

$$I \rightarrow a \mid b \mid Ia \mid Ib \mid I0 \mid I1$$

$$E \rightarrow I \mid E * E \mid E + E \mid (E)$$

这个PDA的终结符的集合是 $\{a, b, 0, 1, (,), +, *\}$ 。这8个符号再加上符号 I 和 E 就构成了堆栈字母表。这个PDA的转移函数是:

$$a) \delta(q, \varepsilon, I) = \{(q, a), (q, b), (q, Ia), (q, Ib), (q, I0), (q, I1)\}.$$

$$b) \delta(q, \varepsilon, E) = \{(q, I), (q, E + E), (q, E * E), (q, (E))\}.$$

$$c) \delta(q, a, a) = \{(q, \varepsilon)\}; \delta(q, b, b) = \{(q, \varepsilon)\}; \delta(q, 0, 0) = \{(q, \varepsilon)\}; \delta(q, 1, 1) = \{(q, \varepsilon)\}; \delta(q, (, () = \{(q, \varepsilon)\}; \delta(q,),)) = \{(q, \varepsilon)\}; \delta(q, +, +) = \{(q, \varepsilon)\}; \delta(q, *, *) = \{(q, \varepsilon)\}.$$

注意, (a)和(b)来自规则(1), 而(c)中的8个转移来自规则(2)。除了(a)到(c)定义的以外, δ 为空。□

定理6.13 如果PDA P 是用上面的方式从CFG G 构造出来的, 那么 $N(P) = L(G)$ 。

244

证明 我们将要证明 w 属于 $N(P)$ 当且仅当 w 属于 $L(G)$ 。

(当) 假定 w 属于 $L(G)$, 那么 w 有最左推导

$$S = \gamma_1 \Rightarrow_{lm} \gamma_2 \Rightarrow_{lm} \cdots \Rightarrow_{lm} \gamma_n = w$$

通过对 i 进行归纳来证明 $(q, w, S) \vdash_p^* (q, y_i, \alpha_i)$, 其中 y_i 和 α_i 是左句型 γ_i 的一种表示。也就是说, 设 α_i 为 γ_i 的尾, $\gamma_i = x_i \alpha_i$, 则 y_i 是满足 $x_i y_i = w$ 的串 (也就是说, 它是从输入中去掉 x_i 后剩下的部分)。

基础: 对于 $i = 1$, $\gamma_1 = S$, 因此 $x_1 = \varepsilon$, $y_1 = w$ 。因为考虑0步时有 $(q, w, S) \vdash (q, w, S)$, 所以基础得证。

归纳: 继续考虑第二个以及后续的其他句型。假设

$$(q, w, S) \vdash^* (q, y_i, \alpha_i)$$

证明 $(q, w, S) \vdash^* (q, y_{i+1}, \alpha_{i+1})$ 。因为 α_i 是一个尾, 所以它以一个变元 A 开头。此外, 在 $\gamma_i \Rightarrow \gamma_{i+1}$ 这一步推导中需要用 A 的一个产生式的体来替换 A , 设为 β 。构造 P 的规则(1)使我们能够用 β 来替换处在栈顶的 A , 而规则(2)使我们能够用输入串来和栈顶的任何终结字符串进行匹配。因此最后的结果是我们到达了 $ID(q, y_{i+1}, \alpha_{i+1})$, 它表示下一个左句型 γ_{i+1} 。

为了完成整个证明过程, 我们注意到 $\alpha_n = \varepsilon$, 因为 γ_n (即 w) 的尾为空。因此可以得到 $(q, w, S) \vdash^* (q, \varepsilon, \varepsilon)$, 因而证明了 P 以空栈方式接受 w 。

(仅当) 我们需要证明一些更一般的结论: 如果 P 执行了一系列的移动, 而这些移动的“净效应”就是从栈顶弹出变元 A , 而栈中处于 A 下面的符号并没有使用, 那么在 G 中 A 能够推导出在这个过程中从输入中消耗的串。确切地说就是:

• 如果 $(q, x, A) \vdash_p^* (q, \varepsilon, \varepsilon)$, 则有 $A \xRightarrow{G} x$ 。

它的证明是通过对 P 所做的移动的步数进行归纳来完成的。

基础: 一步移动的情况。惟一的可能是 $A \rightarrow \varepsilon$ 是 G 的一个产生式, 并且这个产生式被PDA P 在(1)型的规则中使用。在这种情况下有 $x = \varepsilon$, 因而得知 $A \Rightarrow \varepsilon$ 。

归纳: 假定 P 的移动共有 n 步, 其中 $n > 1$ 。那么它的第一步移动一定是(1)型的, 也就是在栈顶用 A 的一个产生式的体来替换 A 。原因是(2)型的规则只能用在栈顶为终结符的情况下。假设使用的产生式是 $A \rightarrow Y_1 Y_2 \cdots Y_k$, 其中 Y_i 可以是终结符或者变元。

P 的后面的 $n-1$ 步移动必须从输入中消耗 x , 同时它们的“净效应”是分别从栈中弹出 Y_1, Y_2 等, 一次一个。我们可以把 x 分解为 $x_1 x_2 \cdots x_k$, 其中 x_1 是在从堆栈中弹出 Y_1 的过程中 (也就是直到首次堆栈中只剩 $k-1$ 个符号) 中消耗的输入; x_2 是在从堆栈中弹出 Y_2 的过程中消耗的输入; 依此类推。

图6-9给出了输入 x 被分解的形式, 以及相应的堆栈的情况。其中, 假定 β 为 BaC , 因此 x 被分为三部分 $x_1 x_2 x_3$, 其中 $x_2 = a$ 。注意, 更一般的情况: 如果 Y_i 是一个终结符, 那

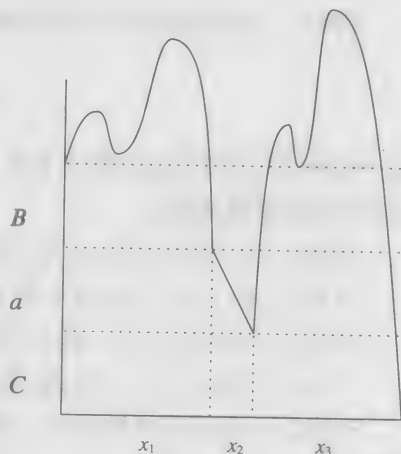


图6-9 消耗 x 并且从堆栈中弹出 BaC 的PDA P

么 x_i 一定就是这个终结符。

可以把结论形式化地记作 $(q, x_i x_{i+1} \cdots x_k, Y_i) \vdash^* (q, x_{i+1} \cdots x_k, \varepsilon)$, 对于所有的 $i=1, 2, \cdots, k$ 。此外, 这些序列中的每一个都不能超过 $n-1$ 步, 因此如果 Y_i 是一个变元就可以应用归纳假设, 也就是说, 我们可以得到 $Y_i \Rightarrow x_i$ 。

如果 Y_i 是一个终结符, 那么一定只有一步移动, 并且这步移动就是用 x_i 的一个符号和 Y_i 进行匹配, 而且它们一定相同。因此仍然可以得到 $Y_i \Rightarrow x_i$, 这次只使用了0步。现在, 得到了如下推导:

$$A \Rightarrow Y_1 Y_2 \cdots Y_k \Rightarrow x_1 Y_2 \cdots Y_k \Rightarrow \cdots \Rightarrow x_1 x_2 \cdots x_k$$

即 $A \Rightarrow x$ 。

为了完成整个证明过程, 还需要令 $A = S$, $x = w$ 。因为已知 w 属于 $N(P)$, 所以可以得到 $(q, w, S) \vdash^* (q, \varepsilon, \varepsilon)$ 。再根据刚才归纳证明的结论可知 $S \Rightarrow w$, 即 w 属于 $L(G)$ 。□

246

6.3.2 从PDA到文法

现在进行等价性证明的另一部分: 对于任意的PDA P , 可以找到一个CFG G , 使得 G 的语言恰好就是 P 以空栈方式接受的语言。这个证明背后的思想是: 发现了PDA对一个给定的输入的处理过程中的基本事件是仅仅把一个符号从堆栈中弹出, 同时消耗某个输入。一个PDA可能在它从堆栈中弹出符号的同时改变状态, 因此还需要注意它的堆栈最终弹出一级时它所进入的状态。

如图6-10所示, 从堆栈中弹出一系列的符号 Y_1, Y_2, \cdots, Y_k 。当弹出 Y_1 时读入了某个输入 x_1 。应该注意的是这里的“弹出”实际上是许多移动的净效应。例如, 第一步移动也许会把 Y_1 变为其他的符号 Z , 接下来的移动也许会用 UV 来替换 Z , 后面的一些移动的效应是弹出了 U , 再后面的一些动作的效应是弹出了 V 。所有这些移动的净效应是把 Y_1 用空来替换, 即把它弹出, 而在这个过程中所消耗的输入就是 x_1 。

图6-10中也给出了状态的净改变。假定该PDA从状态 p_0 出发, 同时栈顶为 Y_1 。经过了所有整体净效应为弹出 Y_1 的移动之后, 该PDA处在状态 p_1 。接着它继续(净)弹出 Y_2 , 同时读取输入串 x_2 , 同时可能在经过很多步移动直到最终弹出 Y_2 的动作被全部完成的时候处在状态 p_2 。这样的计算会不断继续下去, 直到堆栈中的每一个符号都被去掉为止。

构造等价的文法需要使用一些变元, 每一个变元代表一个“事件”, 这些事件包括:

1. 从栈中净弹出某个符号 X , 以及
2. 状态的改变: 从开始时处于的状态 p 到最后当堆栈中的 X 完全被 ε 所替代时所处的状态 q 。

可以用组合符号 $[pXq]$ 来表示这样的变元。记住这个字符的序列是我们描述一个变元的方式; 它不是五个文法符号。形式化的构造过程由下面的定理给出。

定理6.14 设 $P = (Q, \Sigma, \Gamma, \delta, q_0, Z_0)$ 是一个PDA。则存在一个上下文无关文法 G 满足 $L(G) =$

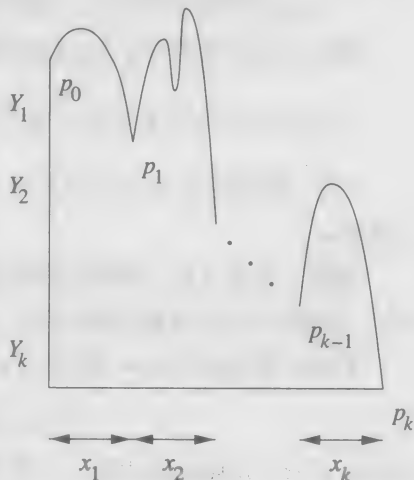


图6-10 一个PDA做一系列的移动, 而这些移动的“净效应”就是从栈中弹出一个符号

247

$N(P)$ 。

证明 我们将要构造 $G = (V, \Sigma, R, S)$, 其中变元 V 的集合包括:

1. 特殊的符号 S , 它是初始符号, 以及
2. 所有 $[pXq]$ 形式的符号, 其中 p 和 q 是 Q 中的状态, X 是 Γ 中的堆栈符号。

G 的产生式如下:

- a) 对于每一个状态 p , G 有产生式 $S \rightarrow [q_0 Z_0 p]$ 。直觉告诉我们像 $[q_0 Z_0 p]$ 这样的符号的作用是产生所有具有如下性质的串 w : 它能够导致 P 从堆栈中弹出 Z_0 , 同时从状态 q_0 转到状态 p , 也就是说, 满足 $(q_0, w, Z_0) \vdash^* (p, \varepsilon, \varepsilon)$ 。假如这样的话, 那么这些产生式是说: 初始符号 S 生成所有导致 P 在初始 ID 出发之后进入空栈状态的串 w 。
- b) 令 $\delta(q, a, X)$ 包含序对 $(r, Y_1 Y_2 \cdots Y_k)$, 其中:

1. a 是 Σ 中的一个符号, 或者 $a = \varepsilon$ 。
2. k 可以是任何数, 包括 0, 此时该序对为 (r, ε) 。

那么对于所有状态的序列 r_1, r_2, \dots, r_k , G 都有产生式

$$[qXr_k] \rightarrow a[rY_1r_1][r_1Y_2r_2]\cdots[r_{k-1}Y_kr_k]$$

这个产生式是说: 弹出 X 并且从状态 q 转到状态 r_k 的一种方法是读入 a (也可能为 ε), 接着通过消耗某个输入来从堆栈中弹出 Y_1 , 同时从状态 r 转到状态 r_1 ; 然后读入另一个输入来从堆栈中弹出 Y_2 , 同时从状态 r_1 转到状态 r_2 ; 依此类推。

现在应该证明对于变元 $[qXp]$ 的非形式化解释的正确性了:

$$\bullet [qXp] \Rightarrow w \text{ 当且仅当 } (q, w, X) \vdash^* (p, \varepsilon, \varepsilon).$$

(当) 假设有 $(q, w, X) \vdash^* (p, \varepsilon, \varepsilon)$ 。我们将要通过对 PDA 所做移动的步数使用归纳法来证明 $[qXp] \Rightarrow w$ 。

248

基础: 考虑只有一步移动的情况, 这时 (p, ε) 一定属于 $\delta(q, w, X)$, 并且 w 是一个单个的符号或者 ε 。根据 G 的构造过程可知 $[qXp] \rightarrow w$ 是一个产生式, 因此有 $[qXp] \Rightarrow w$ 。

归纳: 假设序列 $(q, w, X) \vdash^* (p, \varepsilon, \varepsilon)$ 共有 n 步, 其中 $n > 1$, 那么第一步移动一定是如下形式的:

$$(q, w, X) \vdash (r_0, x, Y_1 Y_2 \cdots Y_k) \vdash^* (p, \varepsilon, \varepsilon)$$

其中 $w = ax$, 并且 a 是 Σ 中的一个符号或者 ε 。由此可知序对 $(r_0, Y_1 Y_2 \cdots Y_k)$ 一定属于 $\delta(q, a, X)$ 。更进一步来说, 根据 G 的构造过程可知, 有一个产生式是 $[qXr_k] \rightarrow a[r_0 Y_1 r_1][r_1 Y_2 r_2] \cdots [r_{k-1} Y_k r_k]$, 其中:

1. $r_k = p$, 并且
2. r_1, r_2, \dots, r_{k-1} 是 Q 中的任何状态。

特别地, 就像图 6-10 中所示的那样, 我们可以发现: Y_1, Y_2, \dots, Y_k 中的每个符号依次被从堆栈中弹了出来, 同时对于 $i = 1, 2, \dots, k-1$, 可以令 r_i 为该 PDA 刚弹出 Y_i 时所在的状态。令 $x = w_1 w_2 \cdots w_k$, 其中 w_i 是 Y_i 从堆栈中弹出时消耗的输入串。因此可知 $(r_{i-1}, w_i, Y_i) \vdash^* (r_i, \varepsilon, \varepsilon)$ 。

由于这些移动序列都不到 n 步, 因此可以对它们使用归纳假设, 从而得出结论 $[r_{i-1} Y_i r_i] \Rightarrow w_i$ 。我们可以把这些推导与第一个产生式合起来, 最终得出结论:

$$\begin{aligned}
[qXr_k] &\Rightarrow a[r_0Y_1r_1][r_1Y_2r_2]\cdots[r_{k-1}Y_kr_k] \Rightarrow \\
&aw_1[r_1Y_2r_2][r_2Y_3r_3]\cdots[r_{k-1}Y_kr_k] \Rightarrow \\
&aw_1w_2[r_2Y_3r_3]\cdots[r_{k-1}Y_kr_k] \Rightarrow \\
&\cdots \\
&aw_1w_2\cdots w_k = w
\end{aligned}$$

其中 $r_k = p$ 。

(仅当) 这部分的证明需要对推导的步数进行归纳。

基础: 考虑只有一步移动的情况, 此时 $[qXp] \rightarrow w$ 一定是一个产生式。存在该产生式的惟一的方法就是存在一个 P 的转移能够在弹出 X 的同时从状态 q 转到状态 p 。也就是说, (p, ε) 一定属于 $\delta(q, a, X)$, 并且 $a = w$ 。但是, 这时就有 $(q, w, X) \vdash (p, \varepsilon, \varepsilon)$ 。

归纳: 假设 $[qXp] \Rightarrow w$ 共有 n 步, 其中 $n > 1$ 。具体考虑第一个句型, 它一定是如下形式的:

$$[qXr_k] \Rightarrow a[r_0Y_1r_1][r_1Y_2r_2]\cdots[r_{k-1}Y_kr_k] \Rightarrow w$$

其中 $r_k = p$ 。这个产生式一定来源于 $(r_0, Y_1Y_2\cdots Y_k)$ 属于 $\delta(q, a, X)$ 这一事实。

可以把 w 分解为 $w = aw_1w_2\cdots w_k$, 使得对于所有的 $i = 1, 2, \cdots, k$, 有 $[r_{i-1}Y_i r_i] \Rightarrow w_i$ 。由归纳假设可知, 对于所有的 i , 有

$$(r_{i-1}, w_i, Y_i) \vdash^*(r_i, \varepsilon, \varepsilon)$$

如果用定理 6.5 来把 w_i 之后正确的串作为输入, 同时把 Y_i 之后的符号放在堆栈上, 可知:

$$(r_{i-1}, w_i w_{i+1} \cdots w_k, Y_i Y_{i+1} \cdots Y_k) \vdash^*(r_i, w_{i+1} \cdots w_k, Y_{i+1} \cdots Y_k)$$

如果把所有的这些序列都合起来, 可以得到:

$$\begin{aligned}
(q, aw_1 w_2 \cdots w_k, X) &\vdash^*(r_0, w_1 w_2 \cdots w_k, Y_1 Y_2 \cdots Y_k) \vdash^* \\
(r_1, w_2 w_3 \cdots w_k, Y_2 Y_3 \cdots Y_k) &\vdash^*(r_2, w_3 \cdots w_k, Y_3 \cdots Y_k) \vdash^* \cdots \vdash^*(r_k, \varepsilon, \varepsilon)
\end{aligned}$$

因为 $r_k = p$, 所以得证 $(q, w, X) \vdash^*(p, \varepsilon, \varepsilon)$ 。

完成这一证明如下: $S \Rightarrow w$ 当且仅当对某个 p 有 $[q_0 Z_0 p] \Rightarrow w$, 而这一点由初始符号 S 的规则被构造的方式可知。刚才已经证明了 $[q_0 Z_0 p] \Rightarrow w$ 当且仅当 $(q, w, Z_0) \vdash^*(p, \varepsilon, \varepsilon)$ 成立, 也就是说, 当且仅当 P 以空栈方式接受 x 。因此, $L(G) = N(P)$ 。□

例 6.15 把例 6.10 中的 PDA $P_N = (\{q\}, \{i, e\}, \{Z\}, \delta_N, q, Z)$ 转化为一个文法。回想一下, P_N 接受所有的第一次出现 e (else) 无法和它前面的 i (if) 匹配的非法串。由于 P_N 只有一个状态和一个堆栈符号, 因此构造过程非常简单。下面是文法 G 中仅有的两个变元:

- 初始符号 S , 每个用定理 6.14 中的方法构造的文法都有它。
- $[qZq]$, 它是惟一由 P_N 的堆栈符号和状态组成的三元组。

文法 G 的产生式为:

- S 的产生式只有 $S \rightarrow [qZq]$ 。然而, 如果该 PDA 有 n 个状态, 那么就会有 n 个这种类型的产生式, 因为最后的状态可能为这 n 个状态之一。不过第一个状态必须是初始状态, 堆栈符号必须是初始符号, 就像上面的产生式那样。

2. 由于 $\delta_N(q, i, Z)$ 包含 (q, ZZ) , 因此我们得到了产生式 $[qZq] \rightarrow i[qZq][qZq]$ 。同样, 如果有 n 个状态, 那么这条规则将会产生 n^2 个产生式, 原因是体中间的两个状态可以是任何一个状态 p , 而头和体的最后状态也可以是任何一个状态。也就是说, 如果 p 和 r 是 PDA 的任何两个状态, 那么将会生成产生式: $[qZp] \rightarrow i[qZr][rZp]$ 。

250

3. 由于 $\delta_N(q, e, Z)$ 包含 (q, ε) , 因此我们得到了产生式

$$[qZq] \rightarrow e$$

注意, 在这种情况下, 用来替换 Z 的堆栈符号列表为空, 因此体中惟一的符号就是导致这个移动的输入符号。

为了方便起见, 可以用一个简单些的符号 (比如 A) 来代替三元组 $[qZq]$ 。如果这样做, 那么完整的文法所包含的产生式为:

$$S \rightarrow A$$

$$A \rightarrow iAA \mid e$$

事实上, 如果能够注意到 A 和 S 实际上推导出了相同的串, 那么我们就可以把它们看作同一个符号, 进而整个文法可以写作:

$$G = (\{S\}, \{i, e\}, \{S \rightarrow iSS \mid e\}, S)$$

□

6.3.3 习题

* 习题6.3.1 把文法

$$S \rightarrow 0S1 \mid A$$

$$A \rightarrow 1A0 \mid S \mid \varepsilon$$

转换成以空栈方式接受同样语言的PDA。

习题6.3.2 把文法

$$S \rightarrow aAA$$

$$A \rightarrow aS \mid bS \mid a$$

转换成以空栈方式接受同样语言的PDA。

* 习题6.3.3 把PDA $P = (\{p, q\}, \{0, 1\}, \{X, Z_0\}, \delta, q, Z_0)$ 转化为一个CFG, 其中 δ 为:

$$1. \delta(q, 1, Z_0) = \{(q, XZ_0)\}.$$

$$2. \delta(q, 1, X) = \{(q, XX)\}.$$

$$3. \delta(q, 0, X) = \{(p, X)\}.$$

$$4. \delta(q, \varepsilon, X) = \{(q, \varepsilon)\}.$$

$$5. \delta(p, 1, X) = \{(p, \varepsilon)\}.$$

$$6. \delta(p, 0, Z_0) = \{(q, Z_0)\}.$$

习题6.3.4 把习题6.1.1中的PDA转换为一个上下文无关文法。

习题6.3.5 下面是一些上下文无关语言。对于其中的每一个文法, 设计一个以空栈方式接受同样语言的PDA。如果需要的话, 你可以首先给这些语言构造相应的文法, 然后再把它们转

251

化为PDA。

a) $\{a^n b^m c^{2(n+m)} \mid n \geq 0, m \geq 0\}$ 。

b) $\{a^i b^j c^k \mid i = 2j \text{ 或者 } j = 2k\}$ 。

c) $\{0^n 1^m \mid n \leq m \leq 2n\}$ 。

*! 习题6.3.6 证明如果 P 是一个PDA, 那么存在只有一个状态的PDA P_1 , 满足 $N(P_1) = N(P)$ 。

! 习题6.3.7 假设有一个PDA, 它有 s 个状态、 t 个堆栈符号, 并且它的所有规则中替换堆栈中的串的长度都不超过 u 。当使用6.3.2节中的方法来构造和这个PDA相应的CFG时, 试给出这个CFG中变元数目的紧上界。

6.4 确定型PDA

虽然根据定义PDA可以是非确定的, 但是在限制为确定型的情况下也很有意义。特别地, 语法分析器通常都是确定型的PDA, 因此对于深入研究哪些结构比较适合用在编程语言中来说, 这些自动机所接受的语言类是很有意思的。在本节中, 将会定义确定型下推自动机, 并且将会分别研究它们能做和不能做的事。

6.4.1 确定型PDA的定义

直觉上, 如果在任何情况下都不需要移动的选择, 则一个PDA是确定型的。有两种类型的选择。如果 $\delta(q, a, X)$ 包含多于一个的序对, 那么当然这个PDA肯定就是非确定型的, 原因是当决定下一步移动时需要在这些序对中选择一个; 然而, 即使 $\delta(q, a, X)$ 总是单个元素的, 我们仍然有需要作选择的情况, 比如是使用一个真实的输入符号还是执行一个 ϵ 上的移动。因此, 我们定义一个PDA $P = (Q, \Sigma, \Gamma, \delta, q_0, Z_0, F)$ 为确定型的 (称为确定型PDA或DPDA) 当且仅当下列条件被满足:

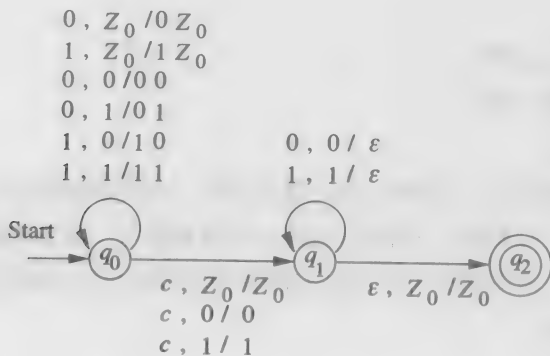
1. 对于所有的 Q 中的状态 q 、 Σ 中的输入符号 a 或者 $a = \epsilon$ 以及 Γ 中的堆栈符号 X , $\delta(q, a, X)$ 至多有一个成员。
2. 如果对于 Σ 中的某些输入符号 a 有 $\delta(q, a, X)$ 非空, 那么同时 $\delta(q, \epsilon, X)$ 一定为空。

252

例6.16 看上去例6.2中的语言 $L_{w^R w}$ 是一个没有DPDA的CFL。然而, 通过在中间放置一个“中间标记” c , 就可以用一个DPDA来识别这个语言。也就是说, 我们可以用一个确定型PDA来识别语言 $L_{w^R w} = \{w c w^R \mid w \text{ 属于 } (0+1)^*\}$ 。

该DPDA的策略是用堆栈来保存0和1, 直到它“看到”中间标记 c 。接着它转到另一个状态, 在这个状态下它用输入符号来和栈顶符号进行匹配, 如果它们匹配就从栈顶弹出该符号。如果一旦不匹配, 那么它就拒绝它的输入串, 它的输入串不是 $w c w^R$ 形式的。如果它成功地弹出堆栈中符号一直到初始符号, 也就是栈底标记, 那么它就接受它的输入串。

这个思想和在图6-2中看到的PDA很类似, 但是那个PDA不是确定型的, 原因是在状态 p_0 时它总是有一种选择: 把下一个输入符号压入堆栈, 还是做一个 ϵ 转移来转到状态 q_1 ; 也就是说, 它不得不猜测自己什么时候到达中间。 $L_{w^R w}$ 的DPDA在图6-11中以转移图的方式给出。

图6-11 一个接受 L_{wcr} 的确定型PDA

这个PDA显然是确定型的。在同样的状态下,使用相同的输入和堆栈符号,它从不需要做移动选择。而且对于使用实际的输入符号还是 ϵ 的选择来说,它所做的惟一 ϵ 转移是当栈顶为 Z_0 时它从状态 q_1 转到 q_2 。然而,在状态 q_1 时,当栈顶为 Z_0 时并没有其他可选的移动。□

6.4.2 正则语言与确定型PDA

DPDA接受的语言类处在正则语言和CFL之间。我们首先证明DPDA语言包括所有的正则语言。

定理6.17 如果 L 是正则语言,则对于某个DPDA P 有 $L = L(P)$ 。

证明 实质上,DPDA可以模拟确定型有穷自动机。这样的PDA在它的堆栈上保存一个堆栈符号 Z_0 ,其原因是PDA不得不有一个堆栈,但是实际上该PDA忽略了它的堆栈而仅使用它的状态。形式化地设 $A = (Q, \Sigma, \delta_A, q_0, F)$ 是一个DFA。构造DPDA

$$P = (Q, \Sigma, \{Z_0\}, \delta_P, q_0, Z_0, F)$$

的方法是:对于所有 Q 中满足 $\delta_A(q, a) = p$ 的状态 p 和 q ,定义 $\delta_P(q, a, Z_0) = \{(p, Z_0)\}$ 。

我们可以断言 $(q_0, w, Z_0) \vdash_P (p, \epsilon, Z_0)$ 当且仅当 $\hat{\delta}_A(q_0, w) = p$ 。也就是说, P 使用它的状态来模拟 A 。两个方向的证明都很容易通过对 $|w|$ 进行归纳来完成,我们将其留给读者。由于 A 和 P 都通过进入 F 中的状态来接受,因此可以得出它们的语言是相同的。□

如果能让DPDA以空栈方式接受,那么将会发现我们的语言识别能力是非常受限的。称一个语言 L 有前缀性质是指不存在 L 中的两个不同的串 x 和 y 使得 x 是 y 的前缀。

例6.18 例6.16中的语言 L_{wcr} 就具有前缀性质。也就是说,不可能存在这样的两个串 wcw^R 和 xcx^R 使得其中的一个是另一个的前缀,除非二者是相同的串。为了说明为什么,假设 wcw^R 是 xcx^R 的前缀,并且 $w \neq x$ 。那么 w 一定比 x 短。因此,考虑 wcw^R 中 c 所处位置,在 xcx^R 中该位置上的符号一定是0或1,这个位置在第一个 x 上。这一点和 wcw^R 是 xcx^R 的前缀的假设相矛盾。

另一方面,存在很简单的不满足前缀性质的语言。考虑 $\{0\}^*$,即所有只包含0的串的集合。很显然,存在这个语言中的两个串使得其中的一个是另一个的前缀,因此该语言没有前缀性质。

事实上, 对于该语言中的任何两个串, 其中的一个都是另一个的前缀, 虽然这个条件比我们需要建立的前缀性质所不成立的条件要强。□

注意, 上述语言 $\{0\}^*$ 是一个正则语言。因此, 甚至连任何正则语言都是某个 DPDA P 的 $N(P)$ 都不成立。我们把下面的关系留作练习:

定理6.19 语言 L 是某个 DPDA P 的 $N(P)$ 当且仅当 L 有前缀性质且 L 是某个 DPDA P' 的 $L(P')$ 。□

6.4.3 DPDA与上下文无关语言

我们已经看到 DPDA 可以接受不是正则的语言, 例如 L_{wcfw} 。要证明该语言不是正则的, 只需要反过来假设它是, 然后使用泵引理即可。如果 n 是泵引理中的常数, 那么考虑串 $w = 0^n c 0^n$, 它属于 L_{wcfw} 。然而, 当我们“泵出”该串的时候, 它的第一组 0 的长度一定会改变, 因此在 L_{wcfw} 中得到的串的“中心”标记并不在中心。因为这些串并不属于 L_{wcfw} , 所以得到了矛盾, 也就得出结论: L_{wcfw} 不是正则的。

254

另一方面, 也有 CFL (例如 L_{wwr}) 不是任何 DPDA P 的 $L(P)$ 。形式化的证明比较复杂, 但是直观上是很显然的。如果 P 是一个接受 L_{wwr} 的 DPDA, 那么给定一个 0 的序列, P 一定要把它们存在堆栈上, 或者做一些等价的事情来记住这些 0 的数目。例如, 它可以每看见两个 0 就在堆栈上存下一个 X , 并且使用它的状态来记住当前的数目是奇数还是偶数。

假设 P 看见 n 个 0 然后看到了 110^n , 那么它必须要验证 11 后面确实有 n 个 0, 然而要做到这件事情它一定要从它的堆栈上弹出前面存储的东西。^① 至此, P 已经见到了 $0^n 110^n$, 如果接下来它再看到同样的一个串, 它必须接受, 因为整个完整的输入串是 ww^R 形式的, 其中 $w = 0^n 110^n$ 。但是, 如果它看到的串是 $0^m 110^m$, 而且 $m \neq n$, 那么 P 一定不接受。但是由于它的栈已经是空的, 因此它无法记住整数 n 是多少, 因此就无法正确地识别 L_{wwr} 。我们的结论是:

• DPDA 以终结状态方式接受的语言真包含正则语言, 但真包含于 CFL。

6.4.4 DPDA与歧义文法

本节研究 DPDA 的另一个性质: 它们接受的语言全都有无歧义文法。不幸的是, DPDA 语言并不恰好等于 CFL 的非固有歧义子集。例如, L_{wwr} 具有无歧义文法

$$S \rightarrow 0S0 \mid 1S1 \mid \varepsilon$$

然而它并不是 DPDA 语言。下面的定理涵盖了以上的讨论。

定理6.20 如果对于某个 DPDA P 有 $L = N(P)$, 则 L 具有无歧义的上下文无关文法。

证明 定理 6.14 中的构造过程能够生成无歧义的 CFG G , 只要它所应用的 PDA 是确定型的。首先回忆定理 5.29, 为了证明 G 是无歧义的, 只要该文法有惟一的最左推导就足够了。

假设 P 以空栈方式接受串 w 。那么它一定以惟一的移动序列来完成接受过程, 因为它是确定

① 这句话正是整个证明的凭直觉需要 (比较困难的) 形式化证明的部分; P 可能存在其他能够比较两块相同个数的 0 的途径吗?

型的, 并且一旦它的堆栈为空它就不能继续移动了。已知这些移动序列的话, 我们就能够确定在 G 推导出 w 的最左推导中每一步所选择的产生式。导致使用该产生式的 P 的规则总是惟一的。然而, 一条 P 的规则, 比如 $\delta(q, a, X) = \{(r, Y_1 Y_2 \cdots Y_k)\}$ 可能导致多条 G 的产生式, 因为在反映弹出 Y_1, Y_2, \dots, Y_{k-1} 中的每个之后 P 的状态的位置可以有不同的状态。因为 P 是确定型的, 所以只有这些选择序列中的一个能和 P 实际的动作相一致, 因此只有这些产生式中的一个能够实际上导致 w 的推导。□

但是, 我们可以证明更多的东西: 即使是那些DPDA以终结状态方式接受的语言也有无歧义的文法。由于我们只知道怎样直接从以空栈方式接受的PDA来构造文法, 因此需要把相关的语言变为具有前缀性质的, 并且修改所得的文法以产生原来的语言。我们通过使用一个“结束标记”符号来做到这一点。

定理6.21 如果对于某个DPDA P 有 $L = L(P)$, 则 L 有无歧义的CFG。

证明 令 $\$$ 为“结束标记”符号, 并且它不在 L 的串中出现, 再令 $L' = L\$$ 。也就是说, L' 的串由 L 的串分别在末尾添上符号 $\$$ 构成。显然 L' 具有前缀性质, 并且根据定理6.19, 对于某个DPDA P' 有 $L' = N(P')$ 。[⊖] 根据定理6.20, 存在一个无歧义文法 G' , G' 能够产生语言 $N(P')$, 也就是 L' 。

现在来从 G' 构造文法 G , 满足 $L(G) = L$ 。为了达到这个目的, 我们只需要从串中去掉结束标记 $\$$ 。因而, 把 $\$$ 看作 G 的一个变元, 同时引入产生式 $\$ \rightarrow \epsilon$; 否则, G' 和 G 的产生式相同。由于 $L(G') = L'$, 所以 $L(G) = L$ 。

我们断言 G 是无歧义的。为了证明这点, G 中的最左推导恰好也是 G' 中的最左推导, 除了在 G 中的推导的最后一步是用 ϵ 来替换 $\$$ 。因此, 如果一个终结字符串 w 在 G 中有两个最左推导, 那么 $w\$$ 就在 G' 中也有两个最左推导。因为已知 G' 是无歧义的, 所以 G 也是。□

6.4.5 习题

习题6.4.1 对于下面的每一个PDA, 说明它是否是确定型的。或者证明它满足DPDA的定义, 或者找到它违反的规则。

a) 例6.2中的PDA。

* b) 习题6.1.1中的PDA。

c) 习题6.3.3中的PDA。

习题6.4.2 给出接受下列语言的确定型下推自动机:

a) $\{0^n 1^m \mid n \leq m\}$ 。

b) $\{0^n 1^m \mid n \geq m\}$ 。

c) $\{0^n 1^m 0^n \mid n \text{ 和 } m \text{ 为任意数}\}$ 。

习题6.4.3 我们可以分三部分来证明定理6.19:

⊖ 定理6.19的证明在习题6.4.3中, 但是这里可以简单地看看怎样从 P 构造 P' 。增加一个新的状态 q , 一旦 P 处在一个接受状态并且下一个输入为 $\$$ 时 P 就进入 q 。在状态 q 时, P' 弹出它的堆栈中的所有符号。同样, P' 需要它自己的栈底标记来避免在它模拟 P 的时候偶然清空它的堆栈。

- * a) 证明: 如果对于某个DPDA P 有 $L = N(P)$, 则 L 具有前缀性质。
- ! b) 证明: 如果对于某个DPDA P 有 $L = N(P)$, 则存在DPDA P' 满足 $L = L(P')$ 。
- *! c) 证明: 如果 L 具有前缀性质, 并且对某个DPDA P' 是 $L(P')$, 则存在DPDA P 满足 $L = N(P)$ 。
- !! 习题6.4.4 证明: 语言

$$L = \{0^n 1^n \mid n \geq 1\} \cup \{0^n 1^{2n} \mid n \geq 1\}$$

是不被任何DPDA接受的上下文无关语言。提示: 证明一定存在两个 n 值不同的 $0^n 1^n$ 形式的串, 比如 n_1 和 n_2 , 它们能够导致一个 L 的假想的DPDA在读入了这两个串之后进入相同的ID。直观上, 该DPDA为了检查是否看到了同样个数的1, 它一定要把在读入0时所保存在堆栈中的几乎所有信息擦除。因此, 该DPDA在看到接下来的 n_1 个1或者 n_2 个1时就无法判断是否应该接受。

6.5 小结

- 下推自动机: PDA是带有堆栈的非确定型有穷自动机, 堆栈可以用于保存任意长度的串。堆栈只能在它的顶部读取和修改。
- 下推自动机的移动: PDA根据它的当前状态、下一个输入符号和处在它栈顶的符号来选择下一步的移动。它也可以不考虑输入符号来选择下一步的移动, 同时也不消耗输入符号。由于非确定性, PDA可以有有限种移动的选择; 每个选择包括一个新的状态和一个堆栈符号串, 后者是用来替换当前栈顶符号的。
- 下推自动机接受: PDA有两种方式来表示接受。一种是通过进入接受状态, 另一种是通过清空它的堆栈。这两种方式是等价的, 这种等价性是指以一种方式接受的任何语言都可以(被某个其他的PDA)以另一种方式接受。
- 瞬时描述: 我们用包含状态、剩余的输入和堆栈内容的ID来描述PDA的“当前的情形”。ID之间的转移函数 \vdash 代表PDA的一步移动。
- 下推自动机和文法: PDA以终结状态方式或者以空栈方式接受的语言正是上下文无关语言。
- 确定型下推自动机: 如果对于一个给定的状态、输入符号(包括 ϵ)和堆栈符号, 一个PDA从不需要做移动的选择, 则我们称这个PDA是确定型的。另外, 它也不需要在使用输入移动还是使用 ϵ 移动之间做选择。
- 确定型下推自动机接受: 两种接受方式(终结状态方式和空栈方式)对DPDA来说不是相同的。更确切地说, 以空栈方式接受的语言正是以终结状态方式接受且有前缀性质的语言, 前缀性质是指: 语言中的任何串都不是语言中其他串的前缀。
- DPDA接受的语言: 所有正则语言都被DPDA(以终结状态方式)接受, 而且存在被DPDA接受的非正则的语言。DPDA语言是上下文无关语言, 而且事实上是拥有无歧义CFG的语言。因此, DPDA语言是严格位于正则语言和上下文无关语言之间的。

257

258

6.6 参考文献

下推自动机的思想归功于Oettinger[4]和Schutzenberger[5]的独立研究成果。下推自动机和上

下文无关语言之间的等价性也是独立发现的结果，它首次出现在1961年N. Chomsky在MIT的技术报告中，但是被Evey[1]首次发表。

确定型PDA是由Fischer[2]和Schutzenberger[5]首次提出的。后来它作为语法分析器的模型从而拥有了很大的意义。值得一提的是，[3]提出了“LR(k)文法”，一个恰好产生DPDA语言的CFG的子类。后来LR(k)文法成为了YACC的基础，YACC是5.3.2节中讨论的语法分析器的生成工具。

1. J. Evey, "Application of pushdown store machines," *Proc. Fall Joint Computer Conference* (1963), AFIPS Press, Montvale, NJ, pp. 215-227.
2. P. C. Fischer, "On computability by certain classes of restricted Turing machines," *Proc. Fourth Annl. Symposium on Switching Circuit Theory and Logical Design* (1963), pp. 23-32.
3. D. E. Knuth, "On the translation of languages from left to right," *Information and Control* 8:6 (1965), pp. 607-639.
4. A. G. Oettinger, "Automatic syntactic analysis and the pushdown store," *Proc. Symposia on Applied Math.* 12 (1961), American Mathematical Society, Providence, RI.
5. M. P. Schutzenberger, "On context-free languages and pushdown automata," *Information and Control* 6:3 (1963), pp. 246-264.

第7章 上下文无关语言的性质

本章将要通过学习一些上下文无关语言的性质来完成上下文无关语言的学习。我们的任务首先是简化上下文无关文法，这些简化使我们能够更加容易地证明一些关于CFL的事实。其原因可以断言：如果某个语言是CFL，那么它一定具有某种特殊形式的文法。

然后，证明CFL的“泵引理”。这个定理和关于正则语言的定理4.1异曲同工，只不过该定理是用来证明一个语言不是上下文无关的。接着考虑一下在第4章中介绍的正则语言的那种类型的一些性质：封闭性和判定性质。本章将会看到有一些（但不是全部）正则语言有的封闭性CFL也有。同样，有些关于CFL的问题也可以用算法来判定，而且这些算法只是把对正则语言的测试方法推广了，但是也存在某些我们无法回答的关于CFL的问题。

7.1 上下文无关文法的范式

本节的目标是证明任何CFL（不包括 ϵ ）都能用只有 $A \rightarrow BC$ 或者 $A \rightarrow a$ 形式产生式的CFG产生，其中 A, B 和 C 是变元，而 a 是终结符。这种形式称为乔姆斯基范式。为了得到这种形式的CFG，我们需要做很多初步的简化，而这些简化方法本身在很多方面都很有用：

1. 我们必须去除无用符号。所谓无用符号，是指不出现在任何由开始符号推导出一个终结符串的过程中的变元和终结符。
2. 我们必须去除 ϵ 产生式。所谓 ϵ 产生式，是指 $A \rightarrow \epsilon$ 形式的产生式，其中 A 是变元。
3. 我们必须去除单位产生式。所谓单位产生式，是指 $A \rightarrow B$ 形式的产生式，其中 A 和 B 是变元。

261

7.1.1 去除无用的符号

如果存在某个 $S \Rightarrow \alpha X \beta \Rightarrow w$ 形式的推导，其中 w 属于 T^* ，我们说对于一个文法 $G = (V, T, P, S)$ ，符号 X 是有用的。注意， X 可以在 V 或者 T 中，而句型 $\alpha X \beta$ 可能是推导中的第一个或者最后一个。如果 X 不是有用的，就称它是无用的。显然，从一个文法中去除无用的符号并不会改变该文法产生的语言，因此我们可以尽量检测和去除所有的无用符号。

我们去除无用符号的方法是通过识别一个有用符号一定应该能做的两件事：

1. 如果对于某个终结符串 w 有 $X \Rightarrow w$ ，我们称 X 是产生的。注意，任何终结符都是产生的，因为 w 可以为该终结符本身，这样就只需要0步推导。
2. 如果对于某个 α 和 β 有 $S \Rightarrow \alpha X \beta$ ，我们称 X 是可达的。

显然一个有用的符号一定是产生的和可达的。如果我们首先去除不是产生的符号，然后再从剩余的文法中去除不是可达的符号，剩下的符号一定只有有用的符号了，这一点将会给出证明。

例7.1 考虑文法

$$S \rightarrow AB \mid a$$

$$A \rightarrow b$$

除了 B 之外所有的符号都是产生的； a 和 b 产生它们自己； S 产生 a ， A 产生 b 。如果去除 B ，我们一定要去除产生式 $S \rightarrow AB$ ，剩下的文法是：

$$S \rightarrow a$$

$$A \rightarrow b$$

现在，我们发现只有 S 和 a 是从 S 可达的。去除 A 和 b 后剩下的产生式只有 $S \rightarrow a$ 。只有该产生式的文法的语言是 $\{a\}$ ，而这和原来的文法的语言相同。

注意，如果先检查可达性，我们会发现文法

$$S \rightarrow AB \mid a$$

$$A \rightarrow b$$

262

的所有符号都是可达的。如果接着因为符号 B 不是产生的而把它去除，那么得到的文法中仍然有无用的符号，特别地，在本例中为 A 和 b 。□

定理7.2 设 $G = (V, T, P, S)$ 是一个CFG，并且假设 $L(G) = \emptyset$ ；也就是说， G 产生至少一个串。设 $G_1 = (V_1, T_1, P_1, S)$ 是通过下面的步骤获得的文法：

1. 首先去除非产生符号和所有包含一个或多个这些符号的产生式。设 $G_2 = (V_2, T_2, P_2, S)$ 是这样得到的新文法。注意， S 一定是产生的，因为假定 $L(G)$ 至少有一个串，因此 S 没有被去除。
2. 其次，去除文法 G_2 中的非可达符号。

则 G_1 中没有无用符号，且 $L(G_1) = L(G)$ 。

证明 假设 X 是剩下的符号之一，也就是说， X 属于 $V_1 \cup T_1$ 。我们知道对于 T^* 中的某个 w 有 $X \xrightarrow{G_2} w$ 。此外，从 X 推导 w 的过程中使用的任何符号都是产生的，因此 $X \xrightarrow{G_2} w$ 。

因为 X 在第二步中没有被去除，因此我们也知道存在 α 和 β 满足 $S \xrightarrow{G_2} \alpha X \beta$ 。更进一步地说，每个在该推导过程中使用的符号都是可达的，因此有 $S \xrightarrow{G_1} \alpha X \beta$ 。

我们知道 $\alpha X \beta$ 中的每个符号都是可达的，并且我们也知道这些符号都属于 $V_2 \cup T_2$ ，所以它们中的每一个在 G_2 中都是产生的。某个终结符串的推导（比如 $\alpha X \beta \xrightarrow{G_2} xwy$ ）仅包含从 S 可达的符号，原因是它们是从 $\alpha X \beta$ 中的符号可达的。因此，这个推导也是 G_1 中的推导，即：

$$S \xrightarrow{G_1} \alpha X \beta \xrightarrow{G_1} xwy$$

由此得出结论： X 在 G_1 中是有用的。因为 X 是 G_1 中的任意符号，所以可以得出结论： G_1 中没有无用符号。

最后一个细节是必须证明 $L(G_1) = L(G)$ 。照常，为了证明两个集合相同，需要证明它们互相包含。

$L(G_1) \subseteq L(G)$ ：由于只从 G 中去除了符号和产生式就得到了 G_1 ，因此得出 $L(G_1) \subseteq L(G)$ 的结论。

$L(G_1) \supseteq L(G)$: 必须证明如果 w 属于 $L(G)$, 则 w 也属于 $L(G_1)$ 。如果 w 属于 $L(G)$, 则 $S \xRightarrow[G]{\cdot} w$ 。因为该推导中的每个符号都是可达的和产生的, 因此它也是 G_1 中的推导。也就是说, $S \xRightarrow[G_1]{\cdot} w$, 因此 w 属于 $L(G_1)$ 。□

263

7.1.2 计算产生符号和可达符号

还剩两个问题: 怎样来计算一个文法的产生符号的集合, 以及怎样计算一个文法的可达符号的集合? 对于这两个问题, 我们使用的算法尽其全力来发掘这两种类型的符号。本节将会证明: 如果这两个集合的正确归纳构造过程无法发现一个符号是产生的或者是可达的, 那么这个符号就不是这些类型的。

设 $G = (V, T, P, S)$ 是一个文法。为了计算 G 的产生符号, 实施下面的归纳过程。

基础: 每个 T 中的符号都显然是产生的, 因为它能产生它本身。

归纳: 假设有一个产生式 $A \rightarrow \alpha$, 并且 α 中的符号都已知是产生的了, 则 A 也是产生的。注意, 这条规则包括 $\alpha = \epsilon$ 的情况, 所有以 ϵ 作为产生式体的变元当然都是产生的。

例7.3 考虑例7.1中的文法。根据基础部分可知, a 和 b 都是产生的。对于归纳部分, 由产生式 $A \rightarrow b$ 得出 A 是产生的, 再根据产生式 $S \rightarrow a$ 得出 S 是产生的。到此为止, 整个归纳过程结束。我们无法使用产生式 $S \rightarrow AB$, 因为并不知道 B 是产生的。因而, 产生符号的集合为 $\{a, b, A, S\}$ 。□

定理7.4 上面的算法找到的恰好是 G 中全部的产生符号。

证明 对于一个方向, 这是一个简单的把符号加入产生符号的集合 (被加入该集合的符号确实都是产生符号) 的顺序上的归纳。这部分的证明留给读者。

对于另一个方向, 假设 X 是一个产生符号, 也就是 $X \xRightarrow[G]{\cdot} w$ 。我们根据对这个推导过程的长度进行归纳来证明一定能找到 X 是产生的。

基础: 零步的情况, 则 X 是终结符, 因此在基础部分即找到 X 。

归纳: 如果该推导过程共有 n 步, 其中 $n > 0$, 则 X 是一个变元。设该推导为 $X \Rightarrow \alpha \xRightarrow[G]{\cdot} w$, 也就是说, 第一个使用的产生式是 $X \rightarrow \alpha$ 。 α 中的每个符号都推导出了是 w 中的某个部分的终结串。根据归纳假设可知, α 中的每个符号都能被发现是产生的。该算法的归纳部分允许我们用产生式 $X \rightarrow \alpha$ 来推出 X 是产生的。□

现在来考虑能找到文法 $G = (V, T, P, S)$ 的可达符号集合的归纳算法了。同样, 可以证明只要尽全力去发现可达符号, 最后任何没有加入可达符号集合的符号都不是可达的。

264

基础: S 显然是可达的。

归纳: 假设我们已经发现某个变元 A 是可达的。则对于所有以 A 为头的产生式, 所有该产生式体中的符号也都是可达的。

例7.5 再一次从例7.1中的文法出发。根据基础部分可知, S 是可达的。由于 S 有以 AB 和 a 为体的产生式, 因此得出 A , B 和 a 都是可达的。 B 没有产生式, 但 A 有 $A \rightarrow b$ 。因此 b 也是可达的。现在, 没有其他可以加入到可达符号集合中的符号了, 因此最后该集合为 $\{S, A, B, a, b\}$ 。□

定理7.6 上面的算法恰好能够找到 G 中所有的可达符号。

证明 这个证明是通过使用和定理7.4中类似的一对简单的归纳法完成的。我们把它留作练习。 \square

7.1.3 去除 ϵ 产生式

现在来证明 ϵ 产生式虽然在很多文法设计问题中非常方便使用，但它实质上并不是必需的。当然如果没有一个以 ϵ 为体的产生式的话，一个文法的语言中是无法有空串的。因此，实际上需要证明的是：如果语言 L 有一个CFG，则 $L - \{\epsilon\}$ 一定有一个不含 ϵ 产生式的CFG。如果 ϵ 不属于 L ，则 L 本身就是 $L - \{\epsilon\}$ ，因此 L 就有一个不含 ϵ 产生式的CFG。

我们的策略是从发现“可空的”变元出发。如果 $A \Rightarrow \epsilon$ 变元 A 称为可空的。如果 A 是可空的，则只要 A 出现在产生式体中，比如 $B \rightarrow CAD$ ， A 就可能（也可能不）推导出 ϵ 。我们使用该产生式的两个版本：其中一个的体中没有 A （ $B \rightarrow CD$ ），用来对应 A 推导出 ϵ 的情况；另一个有 A （ $B \rightarrow CAD$ ）。然而，如果使用有 A 的版本，则不允许 A 推导出 ϵ 。这个证明不成问题，因为只不过去除了所有以 ϵ 为体的产生式，因而防止了任何变元推导出 ϵ 。

设 $G = (V, T, P, S)$ 是一个CFG。我们可以通过使用下面的迭代算法来找到所有 G 的可空符号。下面将会证明除了用这个算法找出的符号外，再没有其他的可空符号。

基础：如果 $A \rightarrow \epsilon$ 是一个 G 的产生式，则 A 是可空的。

归纳：如果存在产生式 $B \rightarrow C_1 C_2 \cdots C_k$ ，其中每个 C_k 都是可空的，则 B 是可空的。注意，因为每个 C_i 都是可空的变元，所以只需要考虑体全都由变元构成的产生式。

265 **定理7.7** 在任何文法 G 中，上面的算法生成的恰好是全部的可空符号。

证明 该定理意味着“ A 为可空的当且仅当该算法识别 A 是可空的”。对于其中“当”的方向，只要发现一点即可：根据对可空符号发现的顺序进行简单的归纳可知，该算法发现的可空符号确实都能推导出 ϵ 。对于“仅当”部分，可以对最短推导 $A \Rightarrow \epsilon$ 的长度进行归纳。

基础：一步的情况，则 $A \rightarrow \epsilon$ 一定是一个产生式，并且由算法的基础部分就可以发现 A 。

归纳：假设 $A \Rightarrow \epsilon$ 有 n 步，其中 $n > 1$ ，则第一步一定是如下形式： $A \Rightarrow C_1 C_2 \cdots C_k \Rightarrow \epsilon$ ，其中每个 C_i 都能用少于 n 步的序列推导出 ϵ 。根据归纳假设可知，每个 C_i 都被该算法发现为可空的。因而，在该算法的归纳步骤中由产生式 $A \rightarrow C_1 C_2 \cdots C_k$ 可以发现 A 是可空的。 \square

现在给出不含 ϵ 产生式的文法的构造方法。设 $G = (V, T, P, S)$ 是一个CFG。确定所有 G 的可空符号。构造一个新的文法 $G_1 = (V, T, P_1, S)$ ，其中产生式的集合 P_1 的方法确定如下。

对于每个 P 的产生式 $A \rightarrow X_1 X_2 \cdots X_k$ ，其中 $k \geq 1$ ，假定 k 个 X_i 中有 m 为可空符号，则新的文法 G_1 有 2^m 条这个产生式的变体，其中每个可空的 X_i 都有存在和不存在的各种组合。有一个例外情况：如果 $m = k$ ，也就是说，所有的符号都是可空的，那么并不包括所有的 X_i 都不存在的情况。也注意到：如果 P 中有一个产生式是 $A \rightarrow \epsilon$ 形式的，则不把这个产生式放在 P_1 中。

例7.8 考虑文法

$$S \rightarrow AB$$

$$A \rightarrow aAA \mid \varepsilon$$

$$B \rightarrow bBB \mid \varepsilon$$

首先,找出所有的可空符号。因为 A 和 B 有以 ε 为体的产生式,所以可以直接判断出它们是可空的。然后,因为产生式 $S \rightarrow AB$ 的体中的符号都是可空的,因此 S 也是可空的。因而,这三个变元都是可空的。

现在,构造文法 G_1 的产生式。首先考虑 $S \rightarrow AB$ 。这个产生式的体中的所有符号都是可空的,因此有四种 A 和 B 相互独立地存在或不存在的组合。然而,其中 A 和 B 都不存在的组合是不允许的,因此得到了三个产生式:

$$S \rightarrow AB \mid A \mid B$$

接着,考虑产生式 $A \rightarrow aAA$ 。其中第二个和第三个位置上的符号是可空的,因此这次也有四种存在/不存在组合。不过这次的四种组合都是允许的,原因是不可空符号 a 总是存在的。这四种组合产生了产生式:

$$A \rightarrow aAA \mid aA \mid aA \mid a$$

注意,中间的两个产生式是相同的,原因是如果我们决定去掉其中一个的话,不论去掉哪个 A 结果都一样。因此,最终的文法 G_1 中只有三个 A 的产生式。

同样地, G_1 中 B 的产生式产生:

$$B \rightarrow bBB \mid bB \mid b$$

G 的两个 ε 产生式在 G_1 中什么都没产生。因此最后 G_1 的产生式为:

$$S \rightarrow AB \mid A \mid B$$

$$A \rightarrow aAA \mid aA \mid a$$

$$B \rightarrow bBB \mid bB \mid b$$

□

下面要通过下列方法得出去除 ε 产生式这部分内容的结论:证明除了如果 G 的语言中有 ε 的话将会把它去掉之外,上面的构造过程并不改变相应的语言。因为该构造过程明显地去除了 ε 产生式,因此将仅给出如下命题的完整证明:对于每个CFG G ,存在一个不含 ε 产生式的文法 G_1 满足:

$$L(G_1) = L(G) - \{\varepsilon\}$$

定理7.9 如果文法 G_1 是用上面去除 ε 产生式的构造方法从文法 G 构造而来的,则 $L(G_1) = L(G) - \{\varepsilon\}$ 。

证明 我们必须证明:如果 $w \neq \varepsilon$,则 w 属于 $L(G_1)$ 当且仅当 w 属于 $L(G)$ 。我们经常会发现,证明一个更加一般的结论反而更容易。在这种情况下,我们需要讨论每个变元产生的终结字符串,即使实际上只需要考虑由开始符号 S 产生什么即可。因而,将要证明:

$$\bullet A \xRightarrow{G_1} w \text{ 当且仅当 } A \xRightarrow{G} w \text{ 且 } w \neq \varepsilon.$$

两个方向的证明都是对推导的长度进行归纳。

(仅当) 假设 $A \xRightarrow{G_1} w$, 则显然有 $w \neq \varepsilon$, 原因是 G_1 没有 ε 产生式。我们必须对推导 $A \xRightarrow{G_1} w$ 的长度进行归纳来完成证明。

基础: 一步的情况, 此时 G_1 中一定有产生式 $A \rightarrow w$ 。 G_1 的构造过程告诉我们 G 中一定有产生式 $A \rightarrow \alpha$, 使得 α 是由 w 中间插入零个或多个可空变元构成的。因此在 G 中有 $A \xRightarrow{G} \alpha \xRightarrow{G} w$, 其中第一步之后的所有步骤是从所有 α 中的可空变元推导出 ε 。

[267]

归纳: 假设该推导有 $n > 1$ 步, 则该推导一定是 $A \xRightarrow{G_1} X_1 X_2 \cdots X_k \xRightarrow{G_1} w$ 形式的。其中使用的第一个产生式一定来自 $A \rightarrow Y_1 Y_2 \cdots Y_m$, 其中这些 Y 依次是前面的那些 X 中间插入零个或多个可空变元。我们也把 w 打断为 $w_1 w_2 \cdots w_k$, 并且对于 $i = 1, 2, \dots, k$ 有 $X_i \xRightarrow{G_1} w_i$ 。如果 X_i 是终结符, 则 $w_i = X_i$; 如果 X_i 是变元, 则推导 $X_i \xRightarrow{G_1} w_i$ 的步数少于 n 步。由归纳假设可知 $X_i \xRightarrow{G} w_i$ 。

现在, 构造 G 中相应的推导如下:

$$A \xRightarrow{G} Y_1 Y_2 \cdots Y_m \xRightarrow{G} X_1 X_2 \cdots X_k \xRightarrow{G} w_1 w_2 \cdots w_k = w$$

第一步使用的产生式是 $A \rightarrow Y_1 Y_2 \cdots Y_m$, 已知它是 G 中的产生式。下一组推导步骤表示从每个不在 X_i 中的 Y_j 推导出 ε 。最后一组推导步骤表示从 X_i 推导出 w_i , 而这由归纳假设可知。

(当) 假设 $A \xRightarrow{G} w$ 且 $w \neq \varepsilon$ 。对推导 $A \xRightarrow{G} w$ 的长度 n 进行归纳来完成证明。

基础: 一步的情况, 此时 $A \rightarrow w$ 一定是 G 中的产生式。因为 $w \neq \varepsilon$, 这个产生式也是 G_1 中的产生式, 并且 $A \xRightarrow{G_1} w$ 。

归纳: 假设该推导有 $n > 1$ 步, 则该推导一定是 $A \xRightarrow{G} Y_1 Y_2 \cdots Y_m \xRightarrow{G} w$ 形式的。把 w 分解为 $w_1 w_2 \cdots w_m$, 并且对于 $i = 1, 2, \dots, m$ 有 $Y_i \xRightarrow{G} w_i$ 。设 X_1, X_2, \dots, X_k 是那些满足 $w_j \neq \varepsilon$ 的 Y_j 。因为 $w \neq \varepsilon$, 所以一定有 $k \geq 1$ 。因此, $A \rightarrow X_1 X_2 \cdots X_k$ 一定是 G_1 中的产生式。

我们断言一定有 $X_1 X_2 \cdots X_k \xRightarrow{G} w$, 原因是只有那些不属于 X 的 Y_j 才被用于推导出 ε , 而且它们对于推导出 w 并没有贡献。由于每个推导 $Y_j \xRightarrow{G} w_j$ 少于 n 步, 因此可以由归纳假设得出: 如果 $w_j \neq \varepsilon$, 则 $Y_j \xRightarrow{G_1} w_j$ 。因此有 $A \xRightarrow{G_1} X_1 X_2 \cdots X_k \xRightarrow{G_1} w$ 。

现在完成整个证明如下: 我们知道 w 属于 $L(G_1)$ 当且仅当 $S \xRightarrow{G_1} w$, 在上式中令 $A = S$, 可知 w 属于 $L(G_1)$ 当且仅当 $S \xRightarrow{G} w$ 且 $w \neq \varepsilon$ 。也就是说, w 属于 $L(G_1)$ 当且仅当 w 属于 $L(G)$ 且 $w \neq \varepsilon$ 。 \square

7.1.4 去除单位产生式

[268]

单位产生式是 $A \rightarrow B$ 形式的产生式, 其中 A 和 B 都是变元。这些产生式可能是有用的。例如, 在例5.27中, 我们已经看到通过使用单位产生式 $E \rightarrow T$ 和 $T \rightarrow F$ 可为简单的算术表达式构造一个无歧义的文法:

$$I \rightarrow a \mid b \mid Ia \mid Ib \mid IO \mid II$$

$$F \rightarrow I \mid (E)$$

$$T \rightarrow F \mid T * F$$

$$E \rightarrow T \mid E + T$$

然而, 单位产生式使某些证明变得复杂, 而且它们也会给推导过程引入本来在技术上不需要的步骤。例如, 我们可在产生式 $E \rightarrow T$ 中用两种方式扩展 T ——用两个产生式 $E \rightarrow F \mid T * F$ 来替代它。这些改变仍然没有去除单位产生式, 因为我们在文法中引入了本来没有的单位产生式 $E \rightarrow F$ 。进一步用两个 F 的产生式扩展 $E \rightarrow F$ 可以得到 $E \rightarrow I \mid (E) \mid T * F$, 我们还是有有一个单位产生式 $E \rightarrow I$ 。但是如果用所有的六种方式来扩展 I 的话, 我们将会得到

$$E \rightarrow a \mid b \mid Ia \mid Ib \mid I0 \mid I1 \mid (E) \mid T * F \mid E + T$$

现在 E 的单位产生式就没了。注意 $E \rightarrow a$ 不是单位产生式, 因为体中单个的符号是终结符, 而不是单位产生式定义中所需的变元。

上面介绍的技术——扩展单位产生式直到它们消失——经常可行。然而, 如果存在单位产生式环 (比如 $A \rightarrow B, B \rightarrow C, C \rightarrow A$) 则它可能会失败。保证能够可行的技术是: 首先找到所有满足如下条件的变元对 A 和 B : 只用了一系列的单位产生式使得 $A \Rightarrow B$ 。注意, 即使使用非单位产生式也可能有 $A \Rightarrow B$, 例如, 使用产生式 $A \rightarrow BC$ 和 $C \rightarrow \varepsilon$ 。

一旦我们确定了所有的这种对, 就可以用一个直接从 A 开始使用了非单位产生式 $B_n \rightarrow \alpha$ 的产生式 $A \rightarrow \alpha$ 来替换任何推导步骤序列 $A \Rightarrow B_1 \Rightarrow B_2 \Rightarrow \dots \Rightarrow B_n \Rightarrow \alpha$ 。首先, 下面是一个归纳的构造过程, 它能够构造出只使用了单位产生式满足 $A \Rightarrow B$ 的对 (A, B) 。这样的对被称为单位对。

基础: 对于任何变元 A , (A, A) 是单位对。也就是说, $A \Rightarrow A$ 为零步的推导。

归纳: 假设已知确定 (A, B) 是单位对, 而且 $B \rightarrow C$ 是产生式, 其中 C 是变元, 则 (A, C) 是单位对。

例7.10 考虑例5.27中的表达式文法, 我们在上面重新构造了它。基础部分给出了以下几个单位对: $(E, E), (T, T), (F, F)$ 和 (I, I) 。对于归纳部分, 我们有如下推论:

1. (E, E) 和产生式 $E \rightarrow T$ 得出单位对 (E, T) 。
2. (E, T) 和产生式 $T \rightarrow F$ 得出单位对 (E, F) 。
3. (E, F) 和产生式 $F \rightarrow I$ 得出单位对 (E, I) 。
4. (T, T) 和产生式 $T \rightarrow F$ 得出单位对 (T, F) 。
5. (T, F) 和产生式 $F \rightarrow I$ 得出单位对 (T, I) 。
6. (F, F) 和产生式 $F \rightarrow I$ 得出单位对 (F, I) 。

再没有其他能推出的单位对了, 事实上这10对代表了所有只使用单位产生式的推导。 □

至此, 开发的模式也应该很熟悉了。对于我们提出的算法能够恰好得出所有我们想要的单位对有一个简单的证明。然后, 我们用这些对来从一个文法中去除单位产生式, 并且证明这两个文法的语言是相同的。

定理7.11 以上的算法恰好能够发现CFG G 的所有单位对。

证明 对于一个方向, 很容易对发现对的顺序进行归纳, 即如果发现 (A, B) 是一个单位对,

则 $A \xRightarrow[G]{\cdot} B$ 是只用单位产生式的推导。这部分的证明留给读者。

对于另一个方向, 假设 $A \xRightarrow[G]{\cdot} B$ 是只用单位产生式的推导。我们可以通过对发现对 (A, B) 的推导的长度进行归纳来证明。

基础: 零步的情况, 此时 $A = B$, 并且对 (A, B) 由基础得出。

归纳: 假设 $A \xRightarrow[G]{\cdot} B$ 使用 n 步, 其中 $n > 0$, 其中的每一步都使用的是单位产生式。则该推导的形式如下:

$$A \xRightarrow[G]{\cdot} C \Rightarrow B$$

推导 $A \xRightarrow[G]{\cdot} C$ 有 $n-1$ 步, 因此由归纳假设可以发现对 (A, C) 。接着由算法的归纳部分可以对 (A, C) 和产生式 $C \rightarrow B$ 得出对 (A, B) 。□

为了去除单位产生式, 我们进行如下操作: 给定一个 CFG $G = (V, T, P, S)$, 构造 CFG $G_1 = (V, T, P_1, S)$:

1. 找到 G 的所有单位对。
 2. 对于每个单位对 (A, B) , 把所有的产生式 $A \rightarrow \alpha$ 加入 P_1 , 其中 $B \rightarrow \alpha$ 是 P 中的非单位产生式。
- 注意, 可能有 $A = B$, 这样, P_1 包含 P 中所有的非单位产生式。

例7.12 让我们来继续例7.10, 它完成了例5.27中表达式文法的如上构造过程的第(1)步。图7-1给出了该算法的第(2)步, 其中我们构造的新的产生式的集合中的产生式的头为对中的第一个变元, 而它体为对第二个变元的非单位产生式的体。

最后一步是从图7-1中的文法中去除单位产生式,

270

最后得到的文法是:

$$E \rightarrow E + T \mid T * F \mid (E) \mid a \mid b \mid Ia \mid Ib \mid I0 \mid I1$$

$$T \rightarrow T * F \mid (E) \mid a \mid b \mid Ia \mid Ib \mid I0 \mid I1$$

$$F \rightarrow (E) \mid a \mid b \mid Ia \mid Ib \mid I0 \mid I1$$

$$I \rightarrow a \mid b \mid Ia \mid Ib \mid I0 \mid I1$$

对	产生式
(E, E)	$E \rightarrow E + T$
(E, T)	$E \rightarrow T * F$
(E, F)	$E \rightarrow (E)$
(E, I)	$E \rightarrow a \mid b \mid Ia \mid Ib \mid I0 \mid I1$
(T, T)	$T \rightarrow T * F$
(T, F)	$T \rightarrow (E)$
(T, I)	$T \rightarrow a \mid b \mid Ia \mid Ib \mid I0 \mid I1$
(F, F)	$F \rightarrow (E)$
(F, I)	$F \rightarrow a \mid b \mid Ia \mid Ib \mid I0 \mid I1$
(I, I)	$I \rightarrow a \mid b \mid Ia \mid Ib \mid I0 \mid I1$

图7-1 由单位产生式去除算法的第(2)步构造的文法

该文法中没有单位产生式, 但它和图5-19中的文法产生的是同样的表达式的集合。□

定理7.13 如果文法 G_1 是由上面所述的去除单位产生式的算法从文法 G 构造出来的, 则 $L(G_1) = L(G)$ 。

证明 我们将要证明: w 属于 $L(G)$ 当且仅当 w 属于 $L(G_1)$ 。

(当) 假设 $S \xRightarrow[G_1]{\cdot} w$ 。因为 G_1 中的每个产生式都等价于 G 中零个或多个产生式的序列再跟着 G 中的一个非单位产生式, 因此得知 $\alpha \xRightarrow[G_1]{\cdot} \beta$ 蕴涵着 $\alpha \xRightarrow[G]{\cdot} \beta$ 。也就是说, G_1 中推导的每一步都可以用 G 中的一步或多步推导来代替。如果我们把这些步推导的序列合在一起, 将会得到 $S \xRightarrow[G]{\cdot} w$ 。

(仅当) 假设 w 属于 $L(G)$ 。则由5.2节中的等价性可知 w 有最左推导, 即 $S \xRightarrow{lm}{\cdot} w$ 。只要最左推

导中使用了单位产生式, 体中的变元就成为了最左变元, 因而将会立即被替换。因此, 文法 G 中的最左推导可以被打断为一系列的步骤, 这些步骤是由零个或多个单位产生式再跟上一个非单位产生式。注意, 任何前面没有单位产生式的非单位产生式本身就是一个“步骤”。这些步骤中的每一步都可由 G_1 中的一个产生式来完成, 原因是 G_1 的构造过程恰好创建了反映零个或多个单位产生式后面跟着一个非单位产生式的那种产生式。因此有 $S \xRightarrow{G_1}^* w$ 。 □

271

现在我们可以总结一下至此已经介绍的各种简化方式了。我们想把任何一个CFG G 转化为另一个等价的没有无用符号、 ϵ 产生式或者单位产生式的CFG。为了实施该构造过程, 必须对实施上面的几种简化步骤的顺序有些考虑。一个可靠的顺序是:

1. 去除 ϵ 产生式。
2. 去除单位产生式。
3. 去除无用符号。

应该注意的是: 正如7.1.1节所说, 我们必须把两步的顺序安排好, 否则结果中会有无用符号。我们也必须把上面的三步的顺序安排好, 否则结果中仍然会有一些我们希望去除的东西。

定理7.14 如果 G 是产生至少包含一个 ϵ 以外串的语言的CFG, 则存在另一个CFG G_1 满足 $L(G_1) = L(G) - \{\epsilon\}$, 而且 G_1 没有 ϵ 产生式、单位产生式或者无用符号。

证明 从使用7.1.3节中所介绍的去除 ϵ 产生式的方法开始。如果我们接着使用7.1.4节介绍的去除单位产生式的方法, 则在该过程中并没有引入任何 ϵ 产生式, 原因是任何新的产生式的体都是一个原来旧的产生式的体。最后, 我们用7.1.1节中介绍的方法来去除无用符号。因为这个变换仅去除产生式和符号, 而并没有引入新的产生式, 因此最后所得的文法中将会仍然没有 ϵ 产生式和单位产生式。 □

7.1.5 乔姆斯基范式

我们将通过下面的方式来完成文法简化这部分的学习: 证明任何非空且不含 ϵ 的CFL都有特殊形式的文法 G , G 中所有的产生式都属于以下两个简单的形式之一:

1. $A \rightarrow BC$, 其中 A, B 和 C 都是变元, 或者
2. $A \rightarrow a$, 其中 A 是变元, a 是终结符。

更进一步, G 没有无用符号。这样的文法称为乔姆斯基范式 (Chomsky Normal Form) 或 CNF。^①

把一个文法变为CNF, 要从满足定理7.14中限制的形式出发; 也就是说, 该文法中没有 ϵ 产生式、单位产生式或者无用符号。这样的文法中的每个产生式都或者是 $A \rightarrow a$ 的形式, 此时已经是CNF允许的形式, 或者它的体的长度为2或更大。我们的任务是:

272

- a) 重新安排这些产生式, 使得体的长度大于等于2的产生式的体中只有变元。
- b) 把体的长度大于等于3的产生式打断为一组级联的产生式, 使得其中每个产生式的体都只

① 乔姆斯基 (N. Chomsky) 是首位提出把上下文无关文法作为描述自然语言的一种方式的语言学家, 并且他证明了任何CFG都可以转化为这种形式。有趣的是, 看来CNF在自然语言学中并不是很有用, 但是我们将会看到它有许多其他的用处, 比如在一个上下文无关语言中串的成员性的有效测试中 (7.4.4节)。

包含两个变元。

步骤a)的构造过程如下。为每个出现在长度大于等于2的体中的终结符 a 创建一个新的变元 A 。该变元只有一个产生式 $A \rightarrow a$ 。现在，我们用 A 来代替所有长度大于等于2的体中出现的 a 。这样，所有的产生式的体或者是单个终结符，或者是至少两个以上的变元并且没有终结符。

对于步骤b)，我们必须把那些形式为 $A \rightarrow B_1 B_2 \cdots B_k$ (其中 $k \geq 3$)的产生式打断为一组产生式，其中每个产生式的体都是两个变元。我们引入 $k-2$ 个新变元 C_1, C_2, \dots, C_{k-2} 。原来的产生式用下面的 $k-1$ 个产生式来代替：

$$A \rightarrow B_1 C_1, C_1 \rightarrow B_2 C_2, \dots, C_{k-3} \rightarrow B_{k-2} C_{k-2}, C_{k-2} \rightarrow B_{k-1} B_k$$

例7.15 让我们来把例7.12中的文法转化为CNF。对于(a)部分，注意有8个终结符 $a, b, 0, 1, +, *, ($ (以及)，其中的每一个都出现在不只是一个终结符的体中。因此，我们必须引入8个新的变元，分别对应这8个终结符，在引入8个产生式来表示用这些新变元来代替和它对应的终结符。我们使用最简单的英文首字母来代表新变元，引入：

$$\begin{array}{llll} A \rightarrow a & B \rightarrow b & Z \rightarrow 0 & O \rightarrow 1 \\ P \rightarrow + & M \rightarrow * & L \rightarrow (& R \rightarrow) \end{array}$$

如果我们引入这些产生式，并且把那些不是单个终结符的产生式体中出现的这些终结符用和它对应的新变元代替，就得到了图7-2所示的文法。

E	\rightarrow	$EPT \mid TMF \mid LER \mid a \mid b \mid IA \mid IB \mid IZ \mid IO$
T	\rightarrow	$TMF \mid LER \mid a \mid b \mid IA \mid IB \mid IZ \mid IO$
F	\rightarrow	$LER \mid a \mid b \mid IA \mid IB \mid IZ \mid IO$
I	\rightarrow	$a \mid b \mid IA \mid IB \mid IZ \mid IO$
A	\rightarrow	a
B	\rightarrow	b
Z	\rightarrow	0
O	\rightarrow	1
P	\rightarrow	$+$
M	\rightarrow	$*$
L	\rightarrow	$($
R	\rightarrow	$)$

图7-2 使所有的产生式体都是单个终结符或者多个变元

现在，除了长度为3的几个产生式 (EPT 、 TMF 和 LER) 以外，所有其他的产生式都符合乔姆斯基范式了。有几个不符的产生式体还出现在多个产生式中，不过我们可以每次处理一个体，处理的方法是引入一个额外的变元。对于 EPT ，我们引入新变元 C_1 ，并且用 $E \rightarrow EC_1$ 和 $C_1 \rightarrow PT$ 来替换产生式 $E \rightarrow EPT$ 。

对于 TMF ，我们引入新变元 C_2 。使用这个体的两个产生式 $E \rightarrow TMF$ 和 $T \rightarrow TMF$ 被替换为 $E \rightarrow TC_2$ ， $T \rightarrow TC_2$ 和 $C_2 \rightarrow MF$ 。接着，对于 LER ，我们引入新变元 C_3 ，并且把三个使用它的产生式 $E \rightarrow LER$ ， $T \rightarrow LER$ 和 $F \rightarrow LER$ 替换为 $E \rightarrow LC_3$ ， $T \rightarrow LC_3$ ， $F \rightarrow LC_3$ 和 $C_3 \rightarrow ER$ 。最终的文法是CNF，如图7-3所示。□

定理7.16 如果 G 是其语言至少有一个不是 ϵ 的串的CFG，则存在符合乔姆斯基范式的文法 G_1 使得 $L(G_1) = L(G) - \{\epsilon\}$ 。

E	\rightarrow	$EC_1 \mid TC_2 \mid LC_3 \mid a \mid b \mid IA \mid IB \mid IZ \mid IO$
T	\rightarrow	$TC_2 \mid LC_3 \mid a \mid b \mid IA \mid IB \mid IZ \mid IO$
F	\rightarrow	$LC_3 \mid a \mid b \mid IA \mid IB \mid IZ \mid IO$
I	\rightarrow	$a \mid b \mid IA \mid IB \mid IZ \mid IO$
A	\rightarrow	a
B	\rightarrow	b
Z	\rightarrow	0
O	\rightarrow	1
P	\rightarrow	$+$
M	\rightarrow	$*$
L	\rightarrow	$($
R	\rightarrow	$)$
C_1	\rightarrow	PT
C_2	\rightarrow	MF
C_3	\rightarrow	ER

图7-3 使所有的产生式体都是单个终结符或者两个变元

证明 根据定理7.14, 我们能够找到CFG G_2 使得 $L(G_2) = L(G) - \{\epsilon\}$, 并且 G_2 中没有无用符号、 ϵ 产生式或者单位产生式。把 G_2 转化为CNF文法 G_1 的构造过程以如下方式改变了产生式: 每个 G_1 中的产生式可以用 G_2 中的一个或多个产生式来模拟。反过来, G_2 中引入的变元都只有一个产生式, 因此它们只能用在精心设计的不地方。更加形式化地说, 我们要证明: w 属于 $L(G_2)$ 当且仅当 w 属于 $L(G_1)$ 。

(仅当) 如果在 G_2 中有一个 w 的推导, 那么很容易用一系列 G_1 中的产生式来代替该推导中使用的每个产生式, 比如 $A \rightarrow X_1 X_2 \cdots X_k$ 。也就是说, G_2 中的推导中的一步变成了使用 G_1 的产生式在 w 的推导中的一步或多步。首先, 如果 X_i 是终结符, 则可知 G_1 有一个相应的变元 B_i 和一个产生式 $B_i \rightarrow X_i$ 。接着, 如果 $k > 2$, 则 G_1 有产生式 $A \rightarrow B_1 C_1$, $C_1 \rightarrow B_2 C_2$, 等等, 其中 B_i 或者是对 X_i 引入的变元或者就是 X_i ——如果 X_i 本身就是变元的话。这些产生式在 G_1 中模拟了 G_2 中使用了 $A \rightarrow X_1 X_2 \cdots X_k$ 的推导的一步。因此得出结论: G_1 中存在 w 的推导, 因此 w 属于 $L(G_1)$ 。

(当) 假设 w 属于 $L(G_1)$, 则存在 G_1 的以 S 为根且产物为 w 的语法分析树。接下来把该树转化为 G_2 的以 S 为根且产物为 w 的语法分析树。

首先, 我们“撤销”CNF构造过程中的(b)部分。也就是说, 假设有一个标号为 A 的节点, 它的两个子节点标号为 B_1 和 C_1 , 其中 C_1 是一个在(b)部分中引入的变元。那么语法分析树的这部分一定是图7-4a的样子。也就是说, 由于这些引入的变元每个只有一个产生式, 因此它们只能以一种方式存在, 而且所有引入来处理产生式 $A \rightarrow B_1 B_2 \cdots B_k$ 的变元都一定在一起出现, 如图7-4b所示。

语法分析树中所有这样的节点簇都可以用它们所代表的产生式代替, 图7-4b给出了语法分析树变换。

所得到的语法分析树仍然不一定是 G_2 中的语法分析树。原因是CNF的构造过程的(a)部分会引入其他推导出单个终结符的变元。然而, 我们可以在当前的语法分析树中识别出它们, 并且用单个标号为 a 的节点来代替一个标号为 A 的单个节点及其标号为 a 的子节点。现在, 该语法分析树的每个内部节点都构成了 G_2 的一个产生式。因为 w 是 G_2 的语法分析树的产物, 因此得出结论: w 属于 $L(G_2)$ 。□

7.1.6 习题

* 习题7.1.1 找到一个不含无用符号的等价于以下文法的文法:

$$S \rightarrow AB \mid CA$$

$$A \rightarrow a$$

$$B \rightarrow BC \mid AB$$

$$C \rightarrow aB \mid b$$

* 习题7.1.2 从以下文法出发:

$$S \rightarrow ASB \mid \varepsilon$$

$$A \rightarrow aAS \mid a$$

$$B \rightarrow SbS \mid A \mid bb$$

a) 去除 ε 产生式。

b) 去除单位产生式。

c) 有没有无用符号? 如果有去除它们。

d) 把该文法转化为乔姆斯基范式。

习题7.1.3 对以下文法重复习题7.1.2:

$$S \rightarrow 0A0 \mid 1B1 \mid BB$$

$$A \rightarrow C$$

$$B \rightarrow S \mid A$$

$$C \rightarrow S \mid \varepsilon$$

习题7.1.4 对以下文法重复习题7.1.2:

$$S \rightarrow AAA \mid B$$

$$A \rightarrow aA \mid B$$

$$B \rightarrow \varepsilon$$

习题7.1.5 对以下文法重复习题7.1.2:

$$S \rightarrow aAa \mid bBb \mid \varepsilon$$

$$A \rightarrow C \mid a$$

$$B \rightarrow C \mid b$$

$$C \rightarrow CDE \mid \varepsilon$$

$$D \rightarrow A \mid B \mid ab$$

习题7.1.6 给括号匹配的串的集合设计一个CNF文法。你不必从任何特别的非CNF文法出发。

!! 习题7.1.7 假设CFG G 有 p 个产生式, 并且产生式的体的长度都不超过 n 。证明: 如果 $A \xRightarrow[G]{\cdot} \varepsilon$, 则存在从 A 到 ε 且不超过 $(n^p - 1)/(n - 1)$ 步的推导。实际上你能够离该界限多近?

! 习题7.1.8 假设我们有一个文法 G , G 的产生式右端长度之和是 n , 但这些产生式都不是 ε 产生式, 把该文法转化为CNF。

a) 证明: 该CNF文法至多有 $O(n^2)$ 个产生式。

b) 证明: 该CNF文法可能有数量正比于 n^2 的产生式。提示: 考虑去除单位产生式的构造过程。

习题7.1.9 给出完成以下定理的归纳证明:

a) 定理7.4的一部分: 证明该算法所发现的符号确实是产生的。

b) 定理7.6的两个方向: 证明7.1.2节中检测可达符号的算法的正确性。

c) 定理7.11的一部分: 证明所有发现的 α 确实都是单位 α 。

***! 习题7.1.10** 对于任何不含 ϵ 的上下文无关语言, 有没有可能找到一个这样的文法: 它的所有产生式都是 $A \rightarrow BCD$ (即体中包含三个变元) 或者 $A \rightarrow a$ (即体中包含一个终结符) 形式的? 给出证明, 或者给出反例。

习题7.1.11 在这个习题中, 要证明对于任何包含至少一个不是 ϵ 的串的上下文无关语言 L , 存在一个产生 $L - \{\epsilon\}$ 的格雷巴赫范式的CFG。格雷巴赫范式 (GNF) 的文法中所有的产生式体都以一个终结符开始。该构造过程将通过使用一系列的引理和构造来完成。

a) 假设CFG G 有产生式 $A \rightarrow \alpha B \beta$, 并且所有 B 的产生式为 $B \rightarrow \gamma_1 \mid \gamma_2 \mid \dots \mid \gamma_n$ 。则如果我们用所有用 B 产生式的体来代替 B 所得产生式来替代 $A \rightarrow \alpha B \beta$, 即 $A \rightarrow \alpha \gamma_1 \beta \mid \alpha \gamma_2 \beta \mid \dots \mid \alpha \gamma_n \beta$, 则所得的文法和 G 产生同样的语言。

在下文中, 假设 L 的文法 G 是乔姆斯基范式的, 并且用到的变元为 A_1, A_2, \dots, A_k 。

***! b)** 通过重复使用(a)部分的变换, 证明可以把 G 转化为一个等价的文法, 并且该文法中的任何 A_i 产生式的体或者以一个终结符开始, 或者以 A_j 开始 ($j \geq i$)。在这两种情况下, 所有产生式中第一个符号之后的所有符号都是变元。

! c) 假设 G_1 是通过将 G 使用步骤(b)所得的文法。设 A_i 是任何变元, 且设 $A \rightarrow A_i \alpha_1 \mid \dots \mid A_i \alpha_m$ 是所有以 A_i 开头的 A_i 产生式。设

$$A_i \rightarrow \beta_1 \mid \dots \mid \beta_p$$

是所有其他的 A_i 产生式。注意, 每个 β_j 一定以一个终结符或者一个序号比 j 大的变元开头。

引入一个新变元 B_i , 同时把第一组的 m 个产生式替换为

$$A_i \rightarrow \beta_1 B_i \mid \dots \mid \beta_p B_i$$

$$B_i \rightarrow \alpha_1 B_i \mid \alpha_1 \mid \dots \mid \alpha_m B_i \mid \alpha_m$$

证明这样所得的文法和 G 以及 G_1 产生相同的语言。

***! d)** 假设 G_2 是使用步骤(c)所得的文法。注意, 所有的 A_i 产生式的体都以一个终结符或者 A_j ($j > i$) 开头。同样, 所有 B_i 产生式的体都以一个终结符或者某个 A_j 开头。证明: G_2 有为GNF的等价的文法。提示: 首先用(a)部分中的方法来修改 A_k 的产生式, 接着是 A_{k-1} , 依此类推, 直到 A_1 , 再用(a)部分中的方法来以任何顺序修改 B_i 的产生式。

习题7.1.12 用习题7.1.11中的构造方法来把以下文法转化为GNF:

$$S \rightarrow AA \mid 0$$

$$A \rightarrow SS \mid 1$$

7.2 上下文无关语言的泵引理

下面开发一个工具，它可以用来证明某个语言不是上下文无关的。称为“上下文无关语言的泵引理”的定理说：对于一个CFL中的任何串，只要它足够长，就能够找到至多两个接近的短串，称其为合作的“泵”。也就是说，对于任何整数 i ，我们都可以重复这两个串 i 次，并且所得的串也将在这个语言中。

279

我们可以把这个定理和类似的正则语言的泵引理（定理4.1，它是说总可以找到一个短串作为“泵”）相比较。在考虑语言 $L = \{0^n 1^n \mid n \geq 1\}$ 时看到了不同点。我们可以证明它不是正则的，只要固定住 n ，同时泵出一个0的短串，这样所得的串中0的个数比1的个数多。然而，CFL的泵引理只是说我们能够找到两个短串，因此我们可能不得不使用一个0的串和一个1的串，因此，当我们用它们作为泵时所得的串都在 L 中。这个结果其实是幸运的，因为 L 是一个CFL，所以我们不可能通过CFL泵引理来构造出不属于 L 的串。

7.2.1 语法分析树的大小

推导CFL的泵引理的第一步就是检查语法分析树的大小和形状。CNF的用法之一就是能够把语法分析树变为二叉树，这种树有很多方便的性质，下面会使用其中的一个性质。

定理7.17 假设有了一棵对应于乔姆斯基范式文法 $G = (V, T, P, S)$ 的语法分析树，并且该树的产物为终结字符串 w 。如果最长的路径长度为 n ，则 $|w| \leq 2^{n-1}$ 。

证明 这个证明就是简单地对 n 进行归纳。

基础： $n = 1$ ，记得一个树中路径的长度是指该路径中边的数目，即顶点数减一。因此，一棵最大路径长度为1的树只有一个根节点和一个标号为终结符的叶节点。这个终结符就是串 w ，因此 $|w| = 1$ 。由于此时 $2^{n-1} = 2^0 = 1$ ，所以基础部分得证。

归纳：假设最长路径的长度为 n ，而且 $n > 1$ 。该树的根使用的产生式一定是 $A \rightarrow BC$ 形式的，原因是 $n > 1$ ，也就是说，我们不能使用体为终结符的产生式开始这棵树。以 B 和 C 为根的子树的最大路径的长度都小于或等于 $n - 1$ ，原因是这些路径均不包括从根到标号为 B 和 C 的节点的边。因此，由归纳假设可知：这两棵子树的产物的长度至多为 2^{n-2} 。因此整棵树的产物就是这两棵子树的产物连接，它的长度也就至多为 $2^{n-2} + 2^{n-2} = 2^{n-1}$ 。因而归纳部分得证。 \square

7.2.2 泵引理的陈述

CFL的泵引理和正则语言的泵引理很类似，不过我们要把每个CFL L 中的串 z 打断为五个部分，而且我们把其中第二和第四部分合起来作为“泵”。

280

定理7.18 （上下文无关语言的泵引理）设 L 是一个CFL，则存在常数 n 满足：如果 L 中的串 z 的长度 $|z|$ 不小于 n ，则可以把 z 写作 $z = uvwxy$ ，且满足以下条件：

1. $|vwx| \leq n$ ，也就是说，中间的部分不会很长。
2. $vx \neq \varepsilon$ 。因为 v 和 x 是被“泵”的两段，因此这个条件是说其中至少有一段不为空。
3. 对于所有的 $i \geq 0$ ， uv^iwx^iy 属于 L 。也就是说，中间的两个串 v 和 x 可以被重复“泵”任意多次（包括0次），并且所得的串仍然属于 L 。

证明 第一步是要找到 L 的乔姆斯基范式文法 G 。从技术上来说, 如果 L 是CFL \emptyset 或者 $\{\varepsilon\}$, 则无法找到这样的文法。但是, 如果 $L = \emptyset$ 则在该定理中所说的 L 中的串 z 当然不可能存在, 因为 \emptyset 中不可能有这样的串 z 。同样, CNF文法 G 实际上会产生语言 $L - \{\varepsilon\}$, 但是这也不重要, 因为我们当然可以选取 $n > 0$, 这时无论如何 z 都不可能是 ε 。

现在, 从一个满足 $L(G) = L - \{\varepsilon\}$ 的CNF文法 $G = (V, T, P, S)$ 出发, 设 G 有 m 个变元。取 $n = 2^m$ 。接着, 假设 z 属于 L , 且它的长度至少是 n 。根据定理7.17, 任何最长路径不超过 m 的语法分析树的产物的长度至多为 $2^{m-1} = n/2$ 。这样的语法分析树的产物不可能为 z , 因为 z 太长了。因此, 任何产物为 z 的语法分析树都至少有一条长度不少于 $m+1$ 的路径。

图7-5给出了 z 的树中的最长路径, 其中 k 至少是 m , 且该路径的长度为 $k+1$ 。由于 $k \geq m$, 因此在该路径上至少出现了 $m+1$ 次变元 A_0, A_1, \dots, A_k 。因为 V 中只有 m 个不同的变元, 所以该路径上的 $m+1$ 个变元中至少有两个是同一变元。假设 $A_i = A_j$, 其中 $k-m \leq i < j \leq k$ 。

281

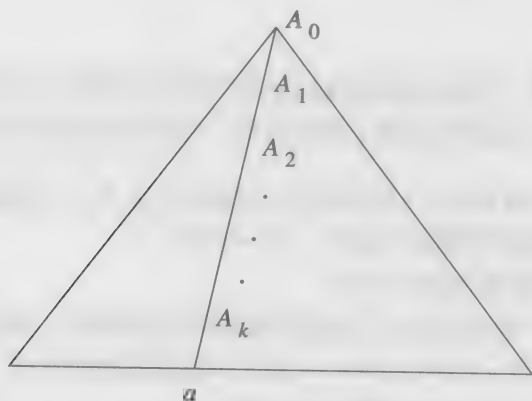


图7-5 L 中每个足够长的串一定在它的语法分析树中有一条足够长的路径

然后, 我们可以把图7-6中的树分开。串 w 是以 A_j 为根节点的子树的产物。串 v 和 x 分别是

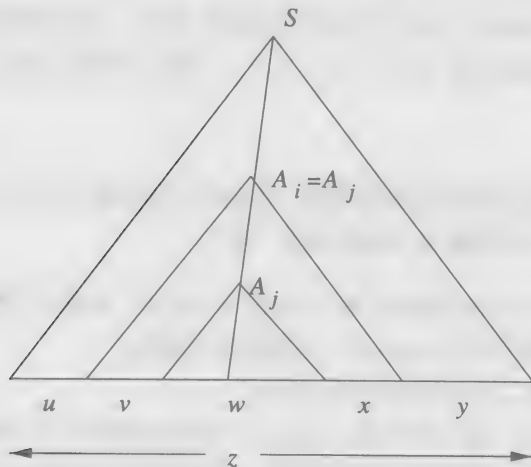


图7-6 把串 w 分开以使它能够被“泵”

在以 A_i 为根节点的更大的子树中位于 w 左边和右边的串。注意, 由于没有单位产生式, 所以 v 和 x 不可能都是 ε , 不过其中可能有一个是。最后, u 和 y 是 z 中分别处于以 A_i 为根节点子树左边和右边的部分。

如果 $A_i = A_j = A$, 则可以从原来的树出发来构造一棵新的语法分析树, 就像图7-7a中所示的那样。首先, 可以用以 A_j 为根、产物为 w 的子树来代替以 A_i 为根、产物为 $vw x$ 的子树。能够这么做的原因是这两棵树的根的标号都是 A 。所得到的树在图7-7b中给出, 它的产物为 uwy ; 对应于串模板 $uv^iwx^i y$ 当 $i = 0$ 时的情况。

图7-7c给出了另一种选择。在此, 可以用以 A_i 为根的整棵子树来代替以 A_j 为根的子树。这回所利用原理仍然是, 我们在用一个根标号为 A 的子树来代替另一棵根标号相同的子树。这次所得到的树的产物为 $uv^2wx^2 y$ 。如果再用产物为 $vw x$ 的更大的子树来代替图7-7c中产物为 w 的子树的话, 将得到产物为 $uv^3wx^3 y$ 的树, 依此类推, 直到对于任何指数 i 。因此, 对于满足 $uv^iwx^i y$ 形式的任何串, 都存在相应的 G 的语法分析树, 至此已经几乎证明了泵引理。

剩下的细节就是条件(1), 它是说 $|vw x| \leq n$ 。然而, 我们所选的 A_i 是最靠近树的底部的, 也就是说 $k - i \leq m$ 。因此, 以 A_i 为根节点子树的最长路径的长度也不超过 $m + 1$ 。由定理7.17可知, 以 A_i 为根的子树的产物的长度不超过 $2^m = n$ 。

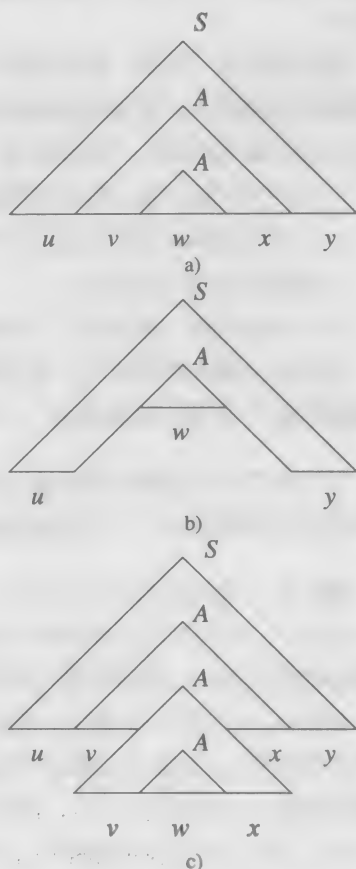


图7-7 “泵出”串 v 和 x , 并且重复它们零次和两次

7.2.3 CFL的泵引理的应用

值得注意的是, 就像以前介绍的正则语言的泵引理一样, 我们用如下的“对手比赛”的方式来使用CFL的泵引理。

1. 我们选择一个想要证明不是CFL的语言 L 。
2. 我们的“对手”选择 n , 但我们并不知道它, 因此我们必须考虑任何可能的 n 。
3. 我们选择 z , 并且在我们这样做的时候可以把 n 作为参数。
4. 我们的对手把 z 打断为 $uvwx y$, 只要满足条件 $|vw x| \leq n$ 且 $vx \neq \varepsilon$ 即可。
5. 如果我们能够选择 i 使得 $uv^iwx^i y$ 不属于 L , 那么我们就“赢得”了这场比赛。

下面来看一些能够用泵引理证明不是上下文无关的语言的例子。第一个例子说明了: 虽然上下文无关语言能够比较两组符号是否相等, 但它们无法比较这样的三组符号。

例7.19 设 L 是语言 $\{0^n 1^n 2^n \mid n \geq 1\}$ 。也就是说, L 由所有 $0^+ 1^+ 2^+$ 中这三个符号个数相同的串

组成,例如012, 001122等。假设 L 是上下文无关的,则根据泵引理存在一个整数 n^\ominus 。我们取 $z = 0^n 1^n 2^n$ 。

假设我们的“对手”把 z 打断为 $z = uvwxy$,其中 $|vwx| \leq n$ 且 v 和 x 不都是 ε 。则我们知道 vwx 不可能同时包含0和2,因为即使是最后一个0和第一个2之间也相差 $n+1$ 个位置。我们将证明 L 包含某些已经不属于 L 的串,因而和 L 是CFL的假设相矛盾。这些情况如下:

1. vwx 中没有2。则 vx 只含有0和1,并且至少有其中一个符号。根据泵引理可知 uwy 一定属于 L ,但它有 n 个2而只有少于 n 个0或者少于 n 个1或者两者都满足,因而可知它不属于 L ,此时我们得知 L 不是CFL。
2. vwx 中没有0。类似地, vwx 中有 n 个0,但是1或者2的数目不够。因此它也不属于 L 。

无论以上哪种情况成立,我们都可以得出 L 中有不属于 L 的串的结论。这个矛盾使得我们能够推翻前面关于 L 是CFL的假设, L 不是CFL。 \square

另一件CFL不能做的事情是比较两对符号的数目是否分别相等,假设这两对符号交叉给出。下面使用泵引理的非上下文无关性证明的例子准确地描述了这一思想。

例7.20 设 L 是语言 $\{0^i 1^j 2^j \mid i \geq 1 \text{ 且 } j \geq 1\}$ 。如果 L 是上下文无关的,设 n 是 L 的常数,并且取 $z = 0^n 1^n 2^n 3^n$ 。我们可以把 z 写作 $z = uvwxy$,并且满足 $|vwx| \leq n$ 且 $vx \neq \varepsilon$ 。则 vwx 或者包含在由同一个符号构成的子串中,或者跨越了两个相邻的符号。

如果 vwx 只包含一个符号,则 uwy 有 n 个三种不同的符号以及少于 n 个的第四种符号。因此,它不可能属于 L 。如果 vwx 跨越了两种符号,比如1和2,则 uwy 或者少了一些1,或者少了一些2,或者两者都少。假设它少了1,因为有 n 个3,它不可能属于 L 。类似地,如果它少了2,则因为它有 n 个0,所以 uwy 也不可能属于 L 。我们可以得出矛盾的结论,因而推翻了 L 是CFL的假设。 \square

284

下面是最后的一个例子,我们将要证明CFL无法匹配任意长度的两个串,只要这两个串是从不只有一个符号的字母表中选出来的。顺带地,这个事实的一个含意是:对于在编程语言中强迫某些“语义的”限制来说,文法并不是一个很合适的机制。比如通常限制标识符必须在它声明之后才能使用。在实际使用中有另一个机制(比如“符号表”)是用来记录声明了的标识符的,并且我们并不会尝试去设计一个能够检查“定义先于使用”的语法分析器。

例7.21 设 $L = \{ww \mid w \text{ 属于 } \{0, 1\}^*\}$ 。也就是说, L 由重复的串构成,比如 $\varepsilon, 0101, 00100010$ 或者 110110 。如果 L 是上下文无关的,则设 n 是由泵引理得到的它的常数。考虑串 $z = 0^n 1^n 0^n 1^n$ 。该串是 $0^n 1^n$ 的重复,所以 z 属于 L 。

由前面例子中的模式可知,我们可以把 z 写作 $z = uvwxy$,并且满足 $|vwx| \leq n$ 且 $vx \neq \varepsilon$ 。我们将要证明 uwy 不属于 L ,并且因此根据矛盾证明 L 不是上下文无关语言。

首先,注意到因为 $|vwx| \leq n$, $|uwy| \geq 3n$ 。因此,如果 uwy 是某个重复的串,比如 tt ,则 t 的长度至少是 $3n/2$ 。根据 vwx 处在 z 中的位置,有几个情况需要考虑。

1. 假设 vwx 处在前面 n 个0中。特别地,设 vx 包括 k 个0,其中 $k > 0$ 。则 uwy 以 $0^{n-k} 1^n$ 打头。因为

\ominus 记住这个 n 是由泵引理提供的常数,所以它和语言 L 本身定义中的局部变量 n 毫无关系。

$|uwy| = 4n - k$, 可知如果 $uwy = tt$ 则 $|t| = 2n - k/2$ 。因此 t 一定在第一段1之后结束, 也就是说, t 在0中结束。但是 uwy 结束在1中, 因此它不可能等于 tt 。

2. 假设 vwx 跨越了第一段0和第一段1。则有可能 vx 只由0构成 (如果 $x = \varepsilon$)。关于 uwy 不是 tt 的形式的论证和情况(1)相同。如果 vx 至少有一个1, 则我们能够注意到 t 的长度至少为 $3n/2$, 并且一定以 1^n 结束, 原因是 uwy 以 1^n 结束。然而, 除了最后一段1之外不存在长度为 n 的一段1, 因此在 uwy 中 t 不可能重复。

3. 如果 vwx 包含在第一段1中, 则关于 uwy 不属于 L 的证明和情况(2)的第二部分类似。

4. 假设 vwx 跨越了第一段1和第二段0。如果 vx 中没有0, 则该论证和 vwx 处在第一段1中的情况下的证明相同。如果 vx 至少有一个0, 则 uwy 以一段长度为 n 的0开头, 因此如果 $uwy = tt$ 则 t 也是如此。然而, 在 uwy 的第二段 t 中不存在其他的长度为 n 的0的块。在这种情况下我们仍然可以得出 uwy 不属于 L 的结论。

5. 在其他情况下, 其中 vwx 处在 z 的后一半, 则论证过程对称于 vwx 处在 z 的前一半的情况。

因此, 没有一种情况是 uwy 属于 L , 因此得出 L 不是上下文无关的结论。 □ 285

7.2.4 习题

习题7.2.1 用CFL泵引理来证明下面的语言都不是上下文无关的:

* a) $\{a^i b^j c^k \mid i < j < k\}$ 。

b) $\{a^n b^n c^i \mid i \leq n\}$ 。

c) $\{0^p \mid p \text{ 是素数}\}$ 。提示: 使用和例4.3中证明不是正则语言时采用的相同的思想。

*! d) $\{0^i 1^j \mid j = i^2\}$ 。

! e) $\{a^n b^n c^i \mid n \leq i \leq 2n\}$ 。

! f) $\{ww^R w \mid w \text{ 是0和1的串}\}$ 。也就是说, 由某个串 w 和它的反向串再和它本身连接起来的串 (比如0011100001) 构成的集合。

! 习题7.2.2 当我们想要对一个CFL L 使用泵引理时, “对手获胜”, 我们无法完成证明过程。给出当我们选择以下语言作为 L 时出问题的地方:

a) $\{00, 11\}$ 。

* b) $\{0^n 1^n \mid n \geq 1\}$ 。

* c) 字母表 $\{0, 1\}$ 上回文串的集合。

! 习题7.2.3 有一个比CFL泵引理更强的引理, 即奥格登引理 (Ogden's lemma)。它和泵引理的不同之处在于: 它允许我们在串 z 中选择任意 n 个“显著”的位置, 并且能够保证被泵的串一定包含1到 n 个显著位置。这种能力的好处是: 如果一个语言的串可能由两部分构成, 如果泵处在其中一部分可能并不会产生不属于该语言的串, 而对于另一部分来说则可能就会产生该语言之外的串。如果没有把泵固定在后一部分发生的能力, 我们就无法完成非上下文无关性的证明。奥格登引理的形式化描述为: 如果 L 是一个CFL, 则存在常数 n 使得: 如果 z 是 L 中任何一个长度不少于 n 的串, 那么就可以在 z 中选择至少 n 个显著位置, 并且可以把 z 写作 $z = uvwxy$ 且使之满足:

1. vwx 至多有 n 个显著位置。

2. vx 至少有1个显著位置。

3. 对于所有的 i , uv^iwx^iy 属于 L 。

试证明奥格登引理。提示：该证明和定理7.18中泵引理的证明过程实际上是相同的，只要我们假设 z 中的非显著位置当我们在 z 的语法分析树中选择一条长的路径时根本不存在即可。

286

* 习题7.2.4 使用奥格登引理（习题7.2.3）来简化例7.21中关于 $L = \{ww \mid w \text{属于}\{0, 1\}^*\}$ 不是CFL的证明过程。提示：让两个中间块可区分。

习题7.2.5 使用奥格登引理（习题7.2.3）来证明下列语言不是CFL：

! a) $\{0^i10^k \mid j = \max(i, k)\}$ 。

!! b) $\{a^n b^n c^i \mid i \neq n\}$ 。提示：如果 n 是奥格登引理的常数，考虑串 $z = a^n b^n c^{n+n!}$ 。

7.3 上下文无关语言的封闭性

接下来将会考虑一些对于上下文无关语言的运算，这些运算能够保证生成的仍然是CFL。很多这里将要考虑的封闭性都与4.2节中正则语言的定理相类似。然而，它们之间也有些区别。

首先，引入一个称为代入的运算，在这个运算中我们用一个完整的语言来代替另一个语言中的串里的每个符号。这个运算是我们在4.2.3节中学习过的同态的推广，它有助于证明许多其他的CFL的封闭性，例如正则表达式运算：并、连接和闭包。我们将证明CFL在同态和逆同态下都是闭的。和正则语言不同的是：CFL在交和差下不是闭的。然而，CFL与正则语言的交和差仍然是CFL。

7.3.1 代入

设 Σ 是一个字母表，并且假设对于任何 Σ 中的符号 a ，可以选择一个语言 L_a 。这个语言可以包含任何字母表中的符号，不局限于 Σ 也不必都相同。这个语言的选择定义了一个 Σ 上的函数 s （一个代入），并且对于每个符号 a 我们用 $s(a)$ 来表示 L_a 。

如果 $w = a_1 a_2 \cdots a_n$ 是一个 Σ^* 中的串，则 $s(w)$ 是所有满足如下条件的 $x_1 x_2 \cdots x_n$ 形式的串的语言：对于 $i = 1, 2, \dots, n$ ，串 x_i 属于语言 $s(a_i)$ 。换句话说， $s(w)$ 是语言 $s(a_1) s(a_2) \cdots s(a_n)$ 的连接。我们可以进一步扩展 s 的定义使它可以应用于语言：对于 L 中的所有串 w ， $s(L)$ 是 $s(w)$ 的并。

例7.22 假设 $s(0) = \{a^n b^n \mid n \geq 1\}$ 且 $s(1) = \{aa, bb\}$ 。也就是说， s 是字母表 $\Sigma = \{0, 1\}$ 上的一个代入。语言 $s(0)$ 是由多于一个的 a 后面跟着同样数目的 b 构成的串的集合，同时语言 $s(1)$ 是由串 aa 和 bb 构成的有限语言。

287

设 $w = 01$ 。则 $s(w)$ 是语言 $s(0)s(1)$ 的连接。更确切地说， $s(w)$ 由所有 $a^n b^n aa$ 和 $a^n b^{n+2}$ 形式的串构成，其中 $n \geq 1$ 。

现在，假设 $L = L(0^*)$ ，即所有仅由0构成的串的集合。则 $s(L) = (s(0))^*$ 。这个语言是所有如下形式的串的集合：

$$a^{n_1} b^{n_1} a^{n_2} b^{n_2} \cdots a^{n_k} b^{n_k}$$

对于某个 $k \geq 0$ 以及任何选择的正整数的序列 n_1, n_2, \dots, n_k 。它包括像： $\epsilon, aabbaaabb$ 和 $abaabbabab$ 这样的串。

□

定理7.23 如果 L 是字母表为 Σ 的上下文无关语言, 且 s 是 Σ 上满足如下条件的代入: 对于任何 Σ 中的 a , 有 $s(a)$ 是CFL。则 $s(L)$ 是CFL。

证明 基本的思想是: 我们可以获得一个 L 的CFG, 并且对于每个终结符 a , 用语言 $s(a)$ 的一个CFG的开始符号来替代它。这样所得的是一个产生 $s(L)$ 的CFG。然而, 为了使这个想法能够实现还需要做许多细致的工作。

形式化一些的说, 从每个相关语言的文法出发, 比如 $G = (V, \Sigma, P, S)$ 是 L 的文法且对于每个 Σ 中的 a 有 $G_a = (V_a, T_a, P_a, S_a)$ 。由于我们可以给所需的变元取任何名字, 所以我们可以使这些变元的集合互相分离。也就是说, 不存在同时属于两个或两个以上 V 或者 V_a 中的符号 A 。这样选择名字的目的是使我们在把这些文法的产生式合并为一个产生式的集合时, 不会碰巧混淆了两个不同文法中的产生式, 因而也不就会具有不像任何给定文法中推导的推导。

对于 $s(L)$, 我们构造一个新的文法 $G' = (V', T', P', S)$ 如下:

- V' 是 V 和所有对应于 Σ 中的 a 的 V_a 的并。

- T' 是所有对应于 Σ 中的 a 的 T_a 的并。

- P' 包括:

- 1) 所有对应于 Σ 中的 a 的 P_a 。

- 2) P 的产生式, 只不过对于任何体中出现的终结符 a 都用 S_a 代替。

因此, 所有 G' 中的语法分析树在开头的地方都和 G 中的语法分析树类似, 不过它的产物不属于 Σ , 而是在该树中有一条边线, 在该线上所有的节点的标号都是某个 Σ 中 a 所对应的 S_a 。并且, 从每个这样的节点都悬挂出一棵 G_a 的语法分析树, 而且它的产物是语言 $s(a)$ 中的终结串。图7-8给出了一棵典型的这样的语法分析树。

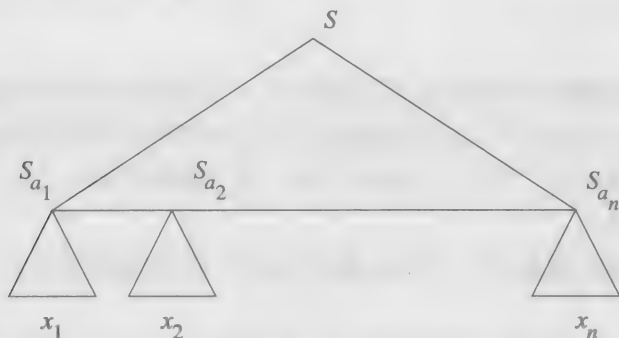


图7-8 一棵 G' 中的语法分析树, 它开始于一棵 G 中的分析树, 结束于很多语法分析树, 且每棵这种语法分析树属于某个文法 G_a

现在, 我们必须证明这个构造方法确实可行, 也就是说 G' 确实产生语言 $s(L)$ 。形式化地说:

- 串 w 属于 $L(G')$ 当且仅当 w 属于 $s(L)$ 。

288

(当) 假设 w 属于 $s(L)$ 。则存在某个串 $x = a_1 a_2 \cdots a_n$ 属于 L , 且对于 $i = 1, 2, \cdots, n$ 有 $s(a_i)$ 中的串 x_i 满足 $w = x_1 x_2 \cdots x_n$ 。则 G' 中由 G 的产生式用 S_a 替换了每个 a 之后的部分将会产生一个像 x 的串, 只不过在该串中所有的 a 都用 S_a 替换了。这个串是 $S_{a_1} S_{a_2} \cdots S_{a_n}$ 。 w 的推导的这个部分由图7-8中上面的三角形给出。

由于每个 G_a 的产生式同时也是 G' 的产生式,因此从 S_{a_i} 到 x_i 的推导也都是 G' 中的推导。这些推导的语法分析树由图7-8中下面的三角形给出。由于 G' 的这棵语法分析树的产物是 $x_1x_2\cdots x_n = w$,因此得出结论: w 属于 $L(G')$ 。

(仅当)现在假设 w 属于 $L(G')$ 。我们将要证明 w 的语法分析树一定是图7-8中的树的形式。原因是每个 G 和对应于 Σ 中 a 的 G_a 的变元都是不相交的。因此,从变元 S 开始的树的顶部一定只使用了 G 的产生式,直到推导出某个符号 S_a 为止,并且 S_a 以下的部分一定只使用了文法 G_a 的产生式。结果是,只要 w 有一棵语法分析树 T ,我们就可以确定一个 $L(G)$ 中的串 $a_1a_2\cdots a_n$,以及语言 $s(a_i)$ 中的串 x_i ,满足:

1. $w = x_1x_2\cdots x_n$, 并且

2. 串 $S_{a_1}S_{a_2}\cdots S_{a_n}$ 是一棵从 T 中删掉一些子树之后所得的树的产物(如图7-8所示)。

但是串 $x_1x_2\cdots x_n$ 属于 $s(L)$,原因是它是用串 x_i 代替每个 a_i 之后所得到的。因此得出结论: w 属于 $s(L)$ 。 □

7.3.2 代入定理的应用

用定理7.23能证明很多CFL的封闭性,因为我们已经在正则语言中学习过这些性质所以比较熟悉。我们将在一个定理中把它们全列出来。

289

定理7.24 上下文无关语言在以下运算下是封闭的:

1. 并。
2. 连接。
3. 闭包 $(^*)$ 和正闭包 $(^+)$ 。
4. 同态。

证明 以上每个的证明都只需我们建立合适的代入。下面每条证明都只是把一个上下文无关语言代入另一个上下文无关语言中,因而根据定理7.23可知所得到的仍然是CFL。

1. 并: 设 L_1 和 L_2 都是CFL,则 $L_1 \cup L_2$ 是语言 $s(L)$,其中 L 是语言 $\{1, 2\}$,且代入 s 的定义为:
 $s(1) = L_1, s(2) = L_2$ 。
2. 连接: 再次设 L_1 和 L_2 都是CFL,则 L_1L_2 是语言 $s(L)$,其中 L 是语言 $\{12\}$,且代入 s 的定义和情况(1)中相同。
3. 闭包和正闭包: 设 L_1 是CFL, L 是语言 $\{1\}^*$,且 s 是代入 $s(1) = L_1$,则 $L^* = s(L)$ 。类似地,如果 L 是语言 $\{1\}^+$,则 $L^+ = s(L)$ 。
4. 假设 L 是字母表 Σ 上的CFL,且 h 是 Σ 上的同态。设 s 是一个代入,且它把每个 Σ 中的符号 a 用只有一个串 $h(a)$ 的语言来代替。也就是说,对于所有 Σ 中的 a ,有 $s(a) = \{h(a)\}$ 。则 $h(L) = s(L)$ 。 □

7.3.3 反转

CFL在反转运算下也是封闭的。我们不能使用代入定理,但有一个使用文法的简单构造方法。

定理7.25 如果 L 是CFL, 则 L^R 也是。

证明 设 $L = L(G)$, 其中 $G = (V, T, P, S)$ 是某个CFL。构造 $G^R = (V, T, P^R, S)$, 其中 P^R 是每个 P 中产生式的“反转”。也就是说, 如果 $A \rightarrow \alpha$ 是 G 的一个产生式, 则 $A \rightarrow \alpha^R$ 是 G^R 的一个产生式。很容易通过对 G 和 G^R 中推导的长度进行归纳来证明 $L(G^R) = L^R$ 。实质上, 所有 G^R 的句型都是 G 的句型的反转, 反之亦然。我们把该定理的形式化证明留作习题。 □

290

7.3.4 与正则语言的交

CFL在交运算下不封闭。下面是一个说明它不封闭的简单例子。

例7.26 我们从例7.19中知道语言

$$L = \{0^n 1^n 2^n \mid n \geq 1\}$$

不是上下文无关语言。然而, 下面的两个语言都是上下文无关的:

$$L_1 = \{0^n 1^n 2^i \mid n \geq 1, i \geq 1\}$$

$$L_2 = \{0^i 1^n 2^n \mid n \geq 1, i \geq 1\}$$

L_1 的一个文法是:

$$\begin{aligned} S &\rightarrow AB \\ A &\rightarrow 0A1 \mid 01 \\ B &\rightarrow 2B \mid 2 \end{aligned}$$

在这个文法中, A 产生所有 $0^n 1^n$ 形式的串, B 产生所有的2的串。 L_2 的一个文法是:

$$\begin{aligned} S &\rightarrow AB \\ A &\rightarrow 0A \mid 0 \\ B &\rightarrow 1B2 \mid 12 \end{aligned}$$

它的作用和 L_1 类似, 只不过由 A 产生所有0的串, B 产生所有1和2个数相同的串。

然而, $L = L_1 \cap L_2$ 。原因很简单, 只要注意到 L_1 要求0和1的个数相同, 而 L_2 要求相同数目的1和2。因此一个同时属于这两个语言的串一定具有相同数目的全部三个字符, 因而一定属于 L 。

如果CFL在交运算下封闭, 则能够证明 L 是上下文无关的, 但其实它是一个为假的命题。因此得出结论: CFL在交运算下不封闭。 □

另一方面, 对于交运算来说存在一个较弱的结论: 上下文无关语言在“与一个正则语言交”的运算下是封闭的。下面的定理给出了形式化的陈述和证明。

定理7.27 如果 L 是CFL且 R 是正则语言, 则 $L \cap R$ 是CFL。

291

证明 该定理的证明需要CFL的下推自动机表示, 以及正则语言的有穷自动机表示, 另外还有定理4.8证明的推广, 在该定理中我们“并行地”运行两台有穷自动机来获得它们语言的交。这里, 我们“并行地”运行一台有穷自动机和一个PDA, 而所得的结果是另一个PDA, 如图7-9所示。

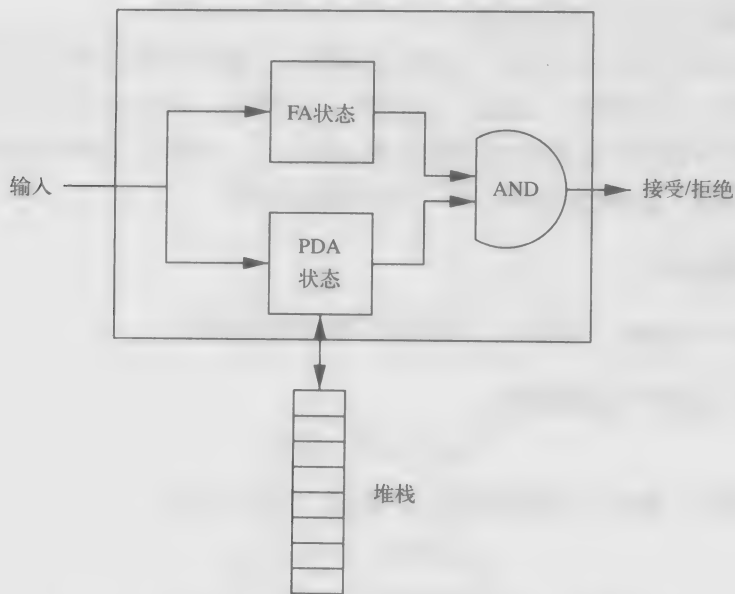


图7-9 并行地运行一个PDA和一个FA来创建一个新的PDA

形式化地, 设

$$P = (Q_P, \Sigma, \Gamma, \delta_P, q_P, Z_0, F_P)$$

是一个以终结状态方式接受 L 的PDA, 并且设

$$A = (Q_A, \Sigma, \delta_A, q_A, F_A)$$

是一个 R 的DFA. 构造PDA

$$P' = (Q_P \times Q_A, \Sigma, \Gamma, \delta, (q_P, q_A), Z_0, F_P \times F_A)$$

其中 $\delta((q, p), a, X)$ 定义为所有满足如下条件的对 $((r, s), \gamma)$:

1. $s = \hat{\delta}_A(p, a)$, 并且
2. 对 (r, γ) 属于 $\delta_P(q, a, X)$.

也就是说, 对于PDA P 的每步移动, 我们都可以PDA P' 中做相同的移动, 并且在 P' 的状态的第二个分量始终保持为DFA A 的状态. 注意, a 或者是 Σ 中的一个符号或者是 ϵ . 在前面的情况下, $\hat{\delta}(p, a) = \delta_A(p, a)$, 如果 $a = \epsilon$ 则 $\hat{\delta}(p, a) = p$; 也就是说, 当 P 对于 ϵ 输入做移动时 A 不改变状态.

292

很容易通过对PDA执行动作的数量进行归纳来证明有 $(q_P, w, Z_0) \vdash_P^* (q, \epsilon, \gamma)$ 当且仅当有 $((q_P, q_A), w, Z_0) \vdash_{P'}^* ((q, p), \epsilon, \gamma)$, 其中 $p = \hat{\delta}(q_A, w)$. 我们把这些归纳留作习题. 因为 (q, p) 是 P' 的接受状态当且仅当 q 是 P 的接受状态, 且 p 是 A 的接受状态, 因此得出结论: P' 接受 w 当且仅当 P 和 A 都接受 w , 即 w 属于 $L \cap R$. □

例7.28 在图6-6中我们设计了叫做 F 的PDA, 它能够以终结状态方式接受如下语言: 对于if和else能够在C程序中出现次序的规则, 该语言中的串为最小的违反这些规则的由i和e构成的串. 称该语言为 L . PDA F 的定义为

$$P_F = (\{p, q, r\}, \{i, e\}, \{Z, X_0\}, \delta_F, p, X_0, \{r\})$$

其中 δ_F 由以下规则构成:

1. $\delta_F(p, \varepsilon, X_0) = \{(q, ZX_0)\}$ 。
2. $\delta_F(q, i, Z) = \{(q, ZZ)\}$ 。
3. $\delta_F(q, e, Z) = \{(q, \varepsilon)\}$ 。
4. $\delta_F(q, \varepsilon, X_0) = \{(r, \varepsilon)\}$ 。

现在, 引入一个有穷自动机

$$A = (\{s, t\}, \{i, e\}, \delta_A, s, \{s, t\})$$

它能够接受所有语言 i^*e^* 中的串, 也就是所有 i 后面跟着 e 这种形式的串。称这个语言为 R 。转移函数 δ_A 由以下规则给出:

- a) $\delta_A(s, i) = s$ 。
- b) $\delta_A(s, e) = t$ 。
- c) $\delta_A(t, e) = t$ 。

严格地说, 就像定理7.27中所假定的那样, A 并不是个DFA, 原因是当处在状态 t 且看到的输入为 i 时缺少一个死状态。然而, 对于NFA来说构造过程是相同的, 因为我们构造的PDA可以是非确定型的。在这种情况下, 构造出的PDA实际上是确定型的, 尽管它对于某些输入序列会“死机”。

我们将会构造一个PDA

$$P = (\{p, q, r\} \times \{s, t\}, \{i, e\}, \{Z, X_0\}, \delta, (p, s), X_0, \{r\} \times \{s, t\})$$

以下是根据PDA F 的规则 (从1到4的数字) 和DFA A 的规则 (字母 a, b 或 c) 编号的转移函数 δ 。在PDA D 做 ε 转移时并不使用 A 的规则。注意, 我们以一种“偷懒的”方式来构造这些规则: 从 P 的状态出发 (该状态同时也是 F 和 A 的开始状态), 并且仅当我们发现 P 能够进入的 F 和 A 的状态对时为其他状态构造规则。

- 1: $\delta((p, s), \varepsilon, X_0) = \{((q, s), ZX_0)\}$ 。
- 2a: $\delta((q, s), i, Z) = \{((q, s), ZZ)\}$ 。
- 3b: $\delta((q, s), e, Z) = \{((q, t), \varepsilon)\}$ 。
- 4: $\delta((q, s), \varepsilon, X_0) = \{((r, s), \varepsilon)\}$ 。注意: 其实可以证明这条规则是永远无法使用的。原因是看不到 e 时不可能从堆栈中弹出, 而一旦 P 看到 e , 它的状态的第二个分量就会变成 t 。
- 3c: $\delta((q, t), e, Z) = \{((q, t), \varepsilon)\}$ 。
- 4: $\delta((q, t), e, X_0) = \{((r, t), \varepsilon)\}$ 。

语言 $L \cap R$ 是若干个 i 后面跟着比它多一个的 e 的串的集合, 即 $\{i^n e^{n+1} \mid n \geq 0\}$ 。该集合正是由这种违反if-else规则的串构成的: 一段的if后面是一段else。该语言明显是CFL, 由具有产生式 $S \rightarrow iSe \mid e$ 的文法产生。

注意, 该PDA P 接受语言 $L \cap R$ 。在把 Z 压入堆栈之后, 它对于输入的 i 的反应是压入更多的 Z , 同时保持在状态 (q, s) 。一旦它看到一个 e , 它就转到状态 (q, t) 同时开始从堆栈中弹出。在 X_0 暴露在栈顶之前如果它看到了 e 就会死机。此时, 它自发地转移到状态 (r, t) 同时接受。□

由于已知CFL在交运算下不封闭, 但是在与正则语言的交运算下是封闭的, 由此可知CFL的

集合差以及补运算。下面的定理总结了这些性质。

定理7.29 下面的结论对于CFL L , L_1 和 L_2 以及正则语言 R 都是成立的。

1. $L - R$ 是上下文无关语言。
2. \bar{L} 不一定是上下文无关语言。
3. $L_1 - L_2$ 不一定是上下文无关的。

证明 对于(1), 注意到 $L - R = L \cap \bar{R}$ 。如果 R 是正则的, 则由定理4.5知 \bar{R} 也是正则的。则由定理7.27知 $L - R$ 是CFL。

对于(2), 假设当 L 是上下文无关的时 \bar{L} 总是上下文无关的。则由于

$$L_1 \cap L_2 = \overline{\bar{L}_1 \cup \bar{L}_2}$$

并且CFL在并运算下是封闭的, 因此可得CFL在交运算下也是封闭的。然而, 我们已经由例7.26中得知它并不是。

最后, 来证明(3)。已知对于任何字母表 Σ 来说 Σ^* 都是CFL, 给这个正则语言设计一个文法或者PDA是很容易的。因此, 如果当 L_1 和 L_2 都是CFL时 $L_1 - L_2$ 总是CFL, 那么可以得出当 L 是CFL时 $\Sigma^* - L$ 也总是CFL。然而, 当我们选择了合适的字母表时 $\Sigma^* - L$ 就是 \bar{L} 。因此, 同(2)相矛盾, 由此矛盾证明了 $L_1 - L_2$ 不一定是CFL。□

7.3.5 逆同态

现在来回顾4.2.4节中称为“逆同态”的运算。如果 h 是一个同态, 且 L 是任何语言, 则 $h^{-1}(L)$ 是所有满足 $h(w)$ 属于 L 的串 w 的集合。图4-6给出了关于正则语言在逆同态运算下的封闭性的证明。当时, 我们设计了一个有穷自动机, 它在其输入上应用了一个同态 h , 因此能够模拟另一个输入序列为 $h(a)$ 的有穷自动机。

我们可以用非常类似的方法来证明CFL的这种封闭性, 只不过使用PDA来代替有穷自动机。然而, 当我们使用PDA时会有有一个在使用有穷自动机时不会出现的问题。有穷自动机对于一系列的输入的反应是状态转移, 因而我们所关心的构造出来的自动机看上去就像有穷自动机在一个输入符号时的一步移动。

当该自动机是PDA时, 情况就不同了, 一系列的移动可能看上去不像一个输入符号下的一步移动。特别是, 做 n 个移动时, PDA可以从它的堆栈中弹出 n 个符号, 而一个移动只能弹出一个符号。因此, 类似于图4-6中构造过程的PDA的构造过程在相比之下就有些复杂了, 图7-10是一个框架图。关键的思想是: 当读入了输入符号 a 以后, 把 $h(a)$ 放入“缓冲区”。 $h(a)$ 中的符号一次一个地被读入, 然后传给被模拟的PDA。只有当该缓冲区为空时该构造的PDA才读入它的另一个输入符号同时对它应用同态运算。我们将在下一个定理中形式化地刻画该构造过程。

定理7.30 设 L 是CFL, 且 h 是同态, 则 $h^{-1}(L)$ 是CFL。

证明 假设把 h 应用于字母表 Σ 中的符号并且得到 T^* 中的串。假设 L 是字母表 T 上的语言。就像上面提到的那样, 我们从一个以终结状态方式接受 L 的PDA $P = (Q, T, \Gamma, \delta, q_0, Z_0, F)$ 出发来构造一个新的PDA:

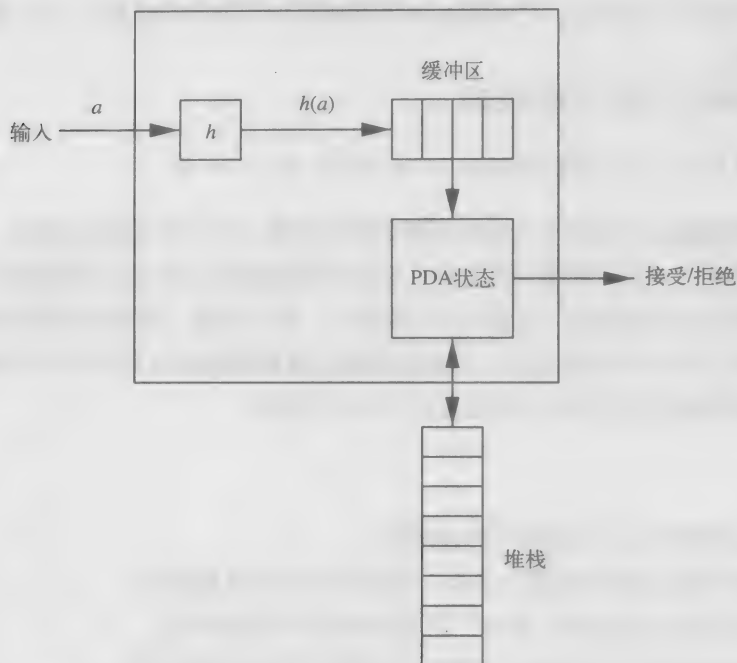


图7-10 构造一个PDA, 它接受的是一个给定的PDA所接受的逆同态

$$P' = (Q', \Sigma, \Gamma, \delta', (q_0, \varepsilon), Z_0, F \times \{\varepsilon\}) \quad (7-1)$$

其中:

1. Q' 是满足以下条件的 (q, x) 对的集合:

(a) q 是 Q 中的状态, 且

(b) x 是与某个 Σ 中的符号 a 相对应的串 $h(a)$ 的前缀 (不一定是真前缀)。

295

也就是说, P' 的状态的第一部分是 P 的状态, 而第二部分是缓冲区。我们假设该缓冲区会被周期性地装入串 $h(a)$, 接着当我们用它里面的符号来作为被模拟的 PDA P 的输入时, 它可以从它的前部输出以及去除符号。注意, 因为 Σ 是有限的, 且对于每个 a 来说 $h(a)$ 也都是有限的, 因此 P' 只有有限个状态。

2. δ' 的定义由以下规则组成:

(a) 对于所有 Σ 中的符号 a 、所有 Q 中的状态 q 以及 Γ 中的堆栈符号 X 有 $\delta'((q, \varepsilon), a, X) = \{((q, h(a)), X)\}$ 。注意此处的 a 不能为 ε 。当缓冲区为空时, P' 就可以消耗它的下一个输入符号 a 同时把 $h(a)$ 放入缓冲区。

(b) 如果 $\delta(q, b, X)$ 包含 (p, γ) , 其中 b 属于 T 或者 $b = \varepsilon$, 则

$$\delta'((q, bx), \varepsilon, X)$$

包含 $((p, x), \gamma)$ 。也就是说, P' 总可以选择使用它的缓冲区的前部来模拟 P 的一步移动。如果 b 是 T 中的一个符号, 则该缓冲区不能为空; 但是如果 $b = \varepsilon$ 的话, 则该缓冲区可以为空。

3. 注意, 正如式(7-1)中定义的那样, P' 的开始状态是 (q_0, ε) , 也就是说, P' 开始于 P 的开始状态以及一个空的缓冲区。

4. 同样, 按照式(7-1)的定义, P' 的接受状态是满足如下条件的状态 (q, ε) : 其中的 q 是 P 的某个接受状态。

296

下面的命题刻画了 P' 和 P 之间的关系:

• $(q_0, h(w), Z_0) \vdash_P^* (p, \varepsilon, \gamma)$ 当且仅当 $((q_0, \varepsilon), w, Z_0) \vdash_{P'}^* ((p, \varepsilon), \varepsilon, \gamma)$ 。

两个方向的证明都是通过对这两个自动机所做的移动的数目进行归纳来完成的。在“当”的部分中, 需要注意的是: 一旦 P' 的缓冲区非空, 它就不能继续读入输入且只能模拟 P , 直到该缓冲区再次为空 (尽管缓冲区为空时, 它仍然可以模拟 P)。我们把进一步的证明细节留作习题。

一旦我们接受了 P' 与 P 之间的关系, 我们就能够注意到 P 接受 $h(w)$ 当且仅当 P' 接受 w , 原因由我们定义 P' 的接受状态的方式可知。因此有 $L(P) = h^{-1}(L(P'))$ 。□

7.3.6 习题

习题7.3.1 证明CFL在下列运算下的封闭性:

* a) 习题4.2.6(c)中定义的 *init* 运算。提示: 从语言 L 的CNF文法出发。

*! b) 习题4.2.2中定义的 *L/a* 运算。提示: 从语言 L 的CNF文法出发。

!! c) 习题4.2.11中定义的 *cycle* 运算。提示: 试试基于PDA的构造过程。

习题7.3.2 考虑以下两个语言:

$$L_1 = \{a^n b^{2n} c^m \mid n, m \geq 0\}$$

$$L_2 = \{a^n b^m c^{2m} \mid n, m \geq 0\}$$

a) 通过分别给出上述语言的文法来证明这些语言都是上下文无关的。

! b) $L_1 \cap L_2$ 是CFG吗? 证明你的结论的正确性。

!! **习题7.3.3** 证明CFL在下列运算下不封闭:

* a) 习题4.2.6(a)中定义的 *min* 运算。

b) 习题4.2.6(b)中定义的 *max* 运算。

c) 习题4.2.8中定义的 *half* 运算。

d) 习题4.2.7中定义的 *alt* 运算。

习题7.3.4 两个串 w 和 x 的重组 (*shuffle*) 是指所有能够由任意的把 w 和 x 互相插入所得的串的集合。更加确切地说, $shuffle(w, x)$ 是满足下列条件的串 z 的集合:

297

1. 每个 z 中的位置都可以分配给 w 或者 x , 但不能同时分配给两者。

2. z 中分配给 w 的位置从左到右连起来就构成了 w 。

3. z 中分配给 x 的位置从左到右连起来就构成了 x 。

例如, 如果 $w = 01$ 且 $x = 110$, 则 $shuffle(01, 110)$ 是串的集合: $\{01110, 01101, 10110, 10101, 11010, 11001\}$ 。下面来说明理由, 比如第四个串 10101 , 可以由以下方式来验证: 它的2和5的位置属于 01 , 1, 3和4的位置属于 110 。而第一个串 01110 有三种验证方式: 把位置1和2或3或4分配给 01 , 剩下的三个位置分配给 110 。也可以定义语言的重组 $shuffle(L_1, L_2)$ 为对所有 L_1 中的串 w 以及 L_2 中的串 x , 由 $shuffle(w, x)$ 的并构成的语言。

a) $shuffle(00, 111)$ 是什么?

* b) 如果 $L_1 = L(0^*)$ 且 $L_2 = \{0^n 1^n \mid n \geq 0\}$, 则 $shuffle(L_1, L_2)$ 是什么?

*! c) 证明: 如果 L_1 和 L_2 都是正则语言, 则 $shuffle(L_1, L_2)$ 也是正则语言。提示: 从 L_1 和 L_2 的 DFA 出发。

! d) 证明: 如果 L 是 CFL 且 R 是正则语言, 则 $shuffle(L, R)$ 是 CFL。提示: 从 L 的 PDA 和 R 的 DFA 出发。

!! e) 给出一个反例证明: 如果 L_1 和 L_2 都是 CFL, 则 $shuffle(L_1, L_2)$ 不一定是 CFL。

*!! 习题 7.3.5 串 y 被称为另一个串 x 的置换(permutation), 如果可以通过把 y 中的符号经过重新排列后得到 x 。例如, 串 $x = 011$ 的置换为 $110, 101$ 和 011 。如果 L 是一个语言, 则 $perm(L)$ 是所有 L 中的串的置换的集合。例如, 若 $L = \{0^n 1^n \mid n \geq 0\}$, 则 $perm(L)$ 是具有相同数目的 0 和 1 的串的集合。

a) 给出一个使得 $perm(L)$ 不是正则的字母表 $\{0, 1\}$ 上的正则语言 L 的例子。证明结果的正确性。

提示: 试着找到一个置换为全部具有相同数目的 0 和 1 的串的正则语言。

b) 给出一个使得 $perm(L)$ 不是上下文无关的字母表 $\{0, 1, 2\}$ 上的正则语言 L 的例子。

c) 证明: 对于两个符号的字母表上的每个正则语言 L , $perm(L)$ 是上下文无关的。

习题 7.3.6 给出定理 7.25 的形式化证明: CFL 在反转运算下是封闭的。

习题 7.3.7 通过证明以下结论来完成定理 7.27 的证明:

$$(q_P, w, Z_0) \vdash_P^* (q, \epsilon, \gamma)$$

当且仅当 $((q_P, q_A), w, Z_0) \vdash_P^* ((q, p), \epsilon, \gamma)$, 其中 $p = \hat{\delta}(p_A, w)$ 。

298

7.4 CFL 的判定性质

现在, 考虑对于上下文无关语言来说能够回答哪些类型的问题。类似于关于正则语言的判定性质的 4.3 节, 问题的出发点总是 CFL 的某种表示——文法或者 PDA。由于从 6.3 节知道可以在文法和自动机之间相互转化, 因此可以假定给出的是任何 CFL 的表示, 只要方便即可。

读者将会发现对于 CFL 来说只有很少的东西能够被判定, 我们能够做的最重要的事情就是判断一个语言是否为空以及一个给定的串是否属于该语言。因此在本节结束时将给出一个简单的讨论, 该讨论是关于将在后面(第 9 章)证明为“不可判定的”那些类的问题的, 也就是说, 不存在解决它们的算法本节的内容。从关于一个语言的文法和 PDA 表示之间互相转化的复杂性的事实开始。对于一个 CFL 的给定的表示来说, 判断任何该 CFL 性质的效率总是会牵扯到上面的这些考虑。

7.4.1 在 CFG 和 PDA 之间互相转化的复杂性

在开始考虑 CFL 的判定问题的算法之前, 先来考虑一下从一种表示到另一种表示的转化的复杂性。当给定一个判定算法时, 如果给出该语言的形式和该算法所需的形式不同, 那么这个转化过程的运行时间总是该判定算法的代价的一部分。

在下文中, 设 n 为整个 PDA 或者 CFG 的表示的长度。用这个参数来作为文法或自动机的大小的表示是比较“粗糙”的。之所以这么说, 原因是某些算法的运行时间如果用更加详细的参数

来刻画将会更加精确, 这些参数比如: 文法中变元的数目, PDA中转移函数中出现的堆栈符号串的长度之和等。

然而, 评测总长度的方式对于辨别最重要的问题来说已经足够了, 这里所说的最重要的问题是: 一个算法是否和输入长度成线性关系 (也就是说, 当输入长度增加时, 它运行的时间是否增加的更快), 是否和长度成指数关系 (也就是说, 你只能对很小规模的实例做转化), 或者它是否是某个非线性多项式 (也就是说, 你可以运行该算法, 即使是很大的实例也可以, 只不过所需的时间将会相当长)。

299

至此已经见到过很多与输入的大小成线性的转化。由于它们只需要线性时间, 因此它们作为输出产生的表示的产生速度很快, 而且产生输出的大小也和输入大小可比。这些转化为:

1. 通过定理6.13中的算法把CFG转化为PDA。
2. 通过定理6.11中的构造方法来把以终结状态方式接受的PDA转化为以空栈方式接受的PDA。
3. 通过定理6.9中的构造方法来把以空栈方式接受的PDA转化为以终结状态方式接受的PDA。

另一方面, 把PDA转化为文法 (定理6.14) 的运行时间比较复杂。首先, 注意, 输入的总长度 n 显然是状态和堆栈符号数的上界, 因此为文法构造出的 $[pXq]$ 形式的变元不会超过 n^3 个。然而, 如果该PDA中存在把大量符号放入堆栈中的转移, 则该转化过程的运行时间可以是指数的。注意一个规则最多可以把 n 个符号放入堆栈中。

如果从一个“ $\delta(q, a, X)$ 包含 $(r_0, Y_1 Y_2 \cdots Y_k)$ ”形式的规则来回顾文法产生式的构造过程, 就会注意到这将引出一组 $[qXr_k] \rightarrow [r_0 Y_1 r_1] [r_1 Y_2 r_2] \cdots [r_{k-1} Y_k r_k]$ 形式的产生式, 其中 r_1, r_2, \dots, r_k 可以是所有状态的列表。由于 k 可以接近于 n , 而且可以有接近于 n 个状态, 因此总的产生式的数目可以达到 n^n 的规模。哪怕某个PDA只要写一个长的堆栈符号串, 我们都无法完成这样的一般规模的PDA的构造过程。

幸运的是, 这种最坏情况永远都不必要发生。就像习题6.2.8中所说, 可以把对长的堆栈符号串的依次压入打断为一系列最多 n 步的每次压入一个符号的序列。也就是说, 如果 $\delta(q, a, X)$ 包含 $(r_0, Y_1 Y_2 \cdots Y_k)$, 那么就可以引入新状态 p_2, p_3, \dots, p_{k-1} 。接着, 用 $(p_{k-1}, Y_{k-1} Y_k)$ 来代替 $\delta(q, a, X)$ 中的 $(r_0, Y_1 Y_2 \cdots Y_k)$, 同时引入新的转移

$$\delta(p_{k-1}, \varepsilon, Y_{k-1}) = \{(p_{k-2}, Y_{k-2} Y_{k-1})\}, \quad \delta(p_{k-2}, \varepsilon, Y_{k-2}) = \{(p_{k-3}, Y_{k-3} Y_{k-2})\}$$

等等, 直到 $\delta(p_2, \varepsilon, Y_2) = \{(r_0, Y_1 Y_2)\}$ 。

现在, 所有的转移都不包含多于两个的堆栈符号。我们已经增加了至多 n 个新状态, 同时所有 δ 的转移规则的长度之和至多增加了一个常数因子, 也就是说它仍然是 $O(n)$ 。一共有 $O(n)$ 条转移规则, 每个能够产生 $O(n^2)$ 个产生式, 原因是从每个规则生成产生式时只需要选择两个状态即可。因此, 构造出的文法的长度为 $O(n^3)$, 并且能够在立方时间内被构造出来。我们用下面的定理来总结上面非形式化的分析过程。

定理7.31 存在把其表示的长度为 n 的PDA P 转化为长度至多为 $O(n^3)$ 的CFG的 $O(n^3)$ 算法。该CFG产生的是和 P 以空栈方式接受的语言相同的语言。同样也可以选择让 G 产生和 P 以终结状态方式接受的语言相同的语言。

300

□

7.4.2 变换到乔姆斯基范式的运行时间

由于判定算法可能首先依赖于把一个CFG变为乔姆斯基范式,因此我们也应该考虑一下已经介绍过的把任意的文法转化为CNF文法的多种算法的运行时间。它们中的很多步骤都只和文法的描述的长度相差一个常数因子:也就是说,从一个长度为 n 的文法出发,它们能够生成另一个长度为 $O(n)$ 的文法。下面的事实列表总结了这些好的方面:

1. 使用合适的算法(见7.4.3节)可以在 $O(n)$ 时间内检测一个文法的可达符号和产生符号。去除所得到的无用符号需要 $O(n)$ 的时间,并且不会增加文法的大小。
2. 7.1.4节中构造单位对和去除单位产生式的算法需要 $O(n^2)$ 的时间,并且导致长度为 $O(n^2)$ 的文法。
3. 7.1.5节(乔姆斯基范式)中用产生式体中的变元来代替终结符的算法需要 $O(n)$ 的时间,并且导致长度为 $O(n)$ 的文法。
4. 7.1.5节中使用的把产生式的体打断为长度为3的体或者更进一步地打断为长度为2的体需要的时间也是 $O(n)$,且所得文法的长度为 $O(n)$ 。

坏的方面包括7.1.3节中的去除 ϵ 产生式的构造过程。如果有长度为 k 的产生式体,可以从这个产生式构造出新文法的 $2^k - 1$ 个产生式。因为 k 可以正比于 n ,构造过程的这一部分可能需要 $O(2^n)$ 的时间,并且导致长度为 $O(2^n)$ 的文法。

为了避免这个指数增长,只需要限定产生式体的长度即可。7.1.5节的技巧可以应用于任何产生式体,而不仅限于没有终结符的那种。因此,我们推荐把所有体比较长的产生式都打断为体的长度为2的一系列产生式,并且以此来作为去除 ϵ 产生式之前的预备工作。这步需要 $O(n)$ 的时间,并且线性地增加文法的长度。这样,7.1.3节的去除 ϵ 产生式的构造过程将只对体的长度至多为2的产生式进行处理,在这样的工作方式下,该算法的运行时间是 $O(n)$,并且产生文法的长度也是 $O(n)$ 。

经过对整个CNF构造过程进行如上修改之后,其中惟一不是线性的步骤就是去除单位产生式的步骤。由于该步骤是 $O(n^2)$ 的,因此得出以下结论:

定理7.32 给定一个长度为 n 的文法 G ,可以在 $O(n^2)$ 的时间内找到一个和 G 等价的乔姆斯基范式的文法,并且所得到的文法的长度为 $O(n^2)$ 。

□

7.4.3 测试CFL的空性

前面已经看到了一个能够测试CFL L 是否为空的算法。给定语言 L 的文法 G ,使用7.1.2节中的算法来判定 G 的开始符号 S 是否是产生的,也就是说, S 是否能够推导出至少一个串。 L 是空的当且仅当 S 不是产生的。

因为这个测试的重要性,我们将要详细地考虑找到文法 G 的全部产生符号所需的时间。假设 G 的长度为 n ,则可能有接近于 n 的数目的变元,且每次产生变元的归纳发现可能需要 $O(n)$ 的时间来检查 G 的所有产生式。如果在每次测试中只能发现一个新的产生变元,则将会总共需要 $O(n)$ 次测试。因此,一个直接的产生符号的测试的实现所需的时间是 $O(n^2)$ 。

然而,存在一个更加细致的算法,它预先建立一个数据结构,以使产生符号的发现过程只

301

需 $O(n)$ 的时间。该数据结构如图7-11所示, 从一个以变元为索引的数组出发 (图的左部), 它表明我们是否已经确定该变元是产生的。在图7-11中, 由该数组可知我们已经发现 B 是产生的, 但我们还不知道 A 是不是产生的。在算法结束时, 剩余的问号都变成“no”, 原因是不能由该算法发现为产生的符号事实上都是非产生的。

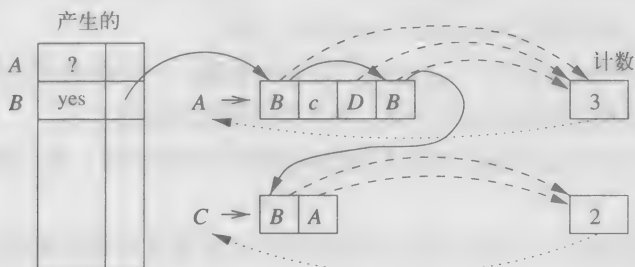


图7-11 线性时间的空性测试所使用的数据结构

可以通过建立许多类型的链接来对这些产生式进行预处理。首先, 对于每个变元都有一个链把所有该变元出现的位置记录下来。例如, 变元 B 的链在图中如实线所示。对于每个产生式, 都有一个计数, 它表示所有尚未考虑是否能够产生终结字符串的变元的位置的个数。图中的虚线所示的是从产生式到它们的计数的链接。图7-11中所示的计数说明了还没有开始考虑任何变元, 虽然已经知道了 B 是产生的。

假设已经发现 B 是产生的。我们就沿着从 B 出发的表示体中拥有 B 的位置的链接走下去。对于每个这样的位置, 我们把该产生式的计数减一; 为了判断头变元是否产生的, 发现是产生的所需要的位置少了一个。

如果一个计数变为了0, 则知道头变元是产生的。可以通过点线所示的链接找到该变元, 接着我们可能把该变元放到一个队列中以表示这次发现的结果还需要研究 (正如刚刚对变元 B 所做的那样)。这个队列在图中没有给出。

必须证明该算法需要的时间是 $O(n)$ 的。要点如下:

- 因为大小为 n 的文法中至多有 n 个变元, 所以该数组的建造和初始化过程所需的时间都是 $O(n)$ 的。
- 因为至多有 n 个产生式, 并且它们的总长度最大为 n , 所以图7-11中所示的链接和计数的初始化过程所需的时间都是 $O(n)$ 的。
- 当发现一个产生式的计数为0时 (也就是说, 所有它的体中的位置都是产生的), 所需要做的工作可以分为两类:
 - 1) 对于该产生式的工作: 当发现计数为0时, 找到该变元 (也就是头变元), 比如为 A , 检查它是否已知是产生的, 如果不是就把它放入队列。对于每个产生式这些步骤所需的时间都是 $O(1)$, 因此总得来说这种类型得工作所需的时间至多为 $O(n)$ 。
 - 2) 当访问到产生式的体中的位置正是该头变元 A 时所做的工作。这些工作正比于是 A 的位置的数目。因此, 处理所有的产生符号所需的工作总量正比于所有产生式体的长度之和, 也就是 $O(n)$ 。

因此得出结论: 该算法总的工作所需的时间为 $O(n)$ 。

线性空性测试的其他用法

7.4.3节所述的用于测试变量是否是产生的这种数据结构和计数技巧也可用于使7.1节中的某些其他测试为线性时间的。两个重要的示例是：

1. 哪些符号是可达的。
2. 哪些符号是可空的。

7.4.4 测试CFL的成员性

我们也可以判定一个串 w 对于一个CFL L 来说的成员性。有很多低效的方法来做这个测试，它们所需的时间都是 $|w|$ 的指数，其中假设已经给定了语言 L 的一个文法或者PDA且把它们的大小看作是和 w 无关的常数。例如，从把给定的 L 的某种表示转化为 L 的CNF文法出发。由于乔姆斯基范式文法的语法分析树都是二叉树，所以如果 w 的长度是 n 则在该树中恰好有 $2n-1$ 个标号为变元的节点（对于该结果有一个很简单的归纳证明，把它留给读者）。因此可能存在的树的数目以及节点标号的数目也“只不过”是 n 的指数，因此原则上可以把它们全列出来然后检查一下是否它们中的某个的产物为 w 。

有一个基于“动态规划 (dynamic programming)”思想的有效得多的技术，也许就是“填表算法”或“做表法”。这个算法称为CYK算法[⊖]，它从语言 L 的CNF文法 $G = (V, T, P, S)$ 出发。该算法的输入是 T^* 中的串 $w = a_1 a_2 \cdots a_n$ 。该算法在 $O(n^3)$ 的时间内构造出一个表明 w 是否属于 L 的表。注意，当计算这个运行时间时，认为该文法本身是固定的，因此它的大小对运行时间的影响只是一个常数因子，因此运行时间是以正在测试属于 L 的成员的串 w 的长度来度量的。

在CYK算法中，我们构造一个三角形的表，如图7-12所示。水平轴对应于串 $w = a_1 a_2 \cdots a_n$ 中的位置，在图中假定 w 的长度为5。表项 X_{ij} 是满足 $A \Rightarrow a_i a_{i+1} \cdots a_j$ 的变元 A 的集合。特别要注意，我们所关心的是 S 是否属于集合 X_{1n} ，因为如果是就等价于 $S \Rightarrow w$ ，即 w 属于 L 。

为了填上该表，一行一行、从下向上地进行处理，注意，每行对应于一种长度的子串；最下面的一行对应着长度为1的串，倒数第二行对应着长度为2的串，依此类推，直到最上面的一行对应着长度为 n 的子串，也就是 w 本身。计算该表中的任何一个表项都需要 $O(n)$ 的时间，所用的方法将在下面接着介绍。因为该表中共有 $n(n+1)/2$ 个表项，所以构造整个表的过程所需的时间是 $O(n^3)$ 的。下面是计算 X_{ij} 的算法：

基础：按下面的方式计算第一行。因为从位置 i 开始且结束于位置 i 的串就是终结符 a_i ，且该文法是CNF的，所以推导出串 a_i 的惟一的途径是使用 $A \rightarrow a_i$ 形式的产生式。因此， X_{ii} 是使得 $A \rightarrow a_i$ 是 G 的产生式的变元 A 的集合。

归纳：假设想要计算出 X_{ij} ，它处在第 $j-i+1$ 行，并且已经计算出了所有它下面的行里的 X 。

X_{15}				
X_{14}	X_{25}			
X_{13}	X_{24}	X_{35}		
X_{12}	X_{23}	X_{34}	X_{45}	
X_{11}	X_{22}	X_{33}	X_{44}	X_{55}
a_1	a_2	a_3	a_4	a_5

图7-12 由CYK算法构造的表

⊖ 它是由三个独立发现同样思想本质的人来命名的：J. Cocke、D. Younger和T. Kasami。

也就是说, 已知道了所有比 $a_i a_{i+1} \cdots a_j$ 短的串, 并且特别地也已知道了所有这样的串的真前缀和真后缀。因为可以假设 $j-i > 0$ (因为 $i=j$ 的情况是在基础部分), 因此可知任何推导 $A \Rightarrow a_i a_{i+1} \cdots a_j$ 一定从某步 $A \Rightarrow BC$ 出发。然后, B 推导出某个 $a_i a_{i+1} \cdots a_j$ 的前缀, 比如 $B \Rightarrow a_i a_{i+1} \cdots a_k$, 其中 $k < j$ 。同样, C 也一定推导出 $a_i a_{i+1} \cdots a_j$ 的剩下的部分, 即 $C \Rightarrow a_{k+1} a_{k+2} \cdots a_j$ 。

因此得知: 为了使 A 属于 X_{ij} , 必须找到变元 B 和 C 以及整数 k 满足:

1. $i \leq k < j$ 。
2. B 属于 X_{ik} 。
3. C 属于 $X_{k+1, j}$ 。
4. $A \rightarrow BC$ 是 G 的产生式。

为了对这样的变元 A 进行寻找, 需要至多比较 n 对以前计算出来的集合: $(X_{ii}, X_{i+1, j}), (X_{i, i+1}, X_{i+2, j})$, 依此类推, 直到 $(X_{i, j-1}, X_{j, j})$ 。图7-13所示的是这些进行比较的集合的模式, 在这种模式中前一个在 X_{ij} 以下从下向上, 后一个沿着对角线向下。

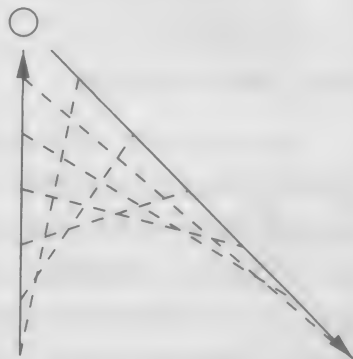


图7-13 X_{ij} 的计算需要把向下的列和向右的对角线进行比较

定理7.33 上面所述的算法能够对于所有的 i 和 j 正确地计算出 X_{ij} , 因此 w 属于 $L(G)$ 当且仅当 S 属于 X_{1n} 。而且, 该算法所需的运行时间是 $O(n^3)$ 。

证明 该算法能够找到正确的集合的原因已经在介绍该算法的基础和归纳部分时进行了解释。对于运行时间, 注意一共需要计算 $O(n^2)$ 个表项, 并且每个表项的计算需要对 n 对表项进行比较和计算。最重要的是要记住: 虽然在每个集合 X_{ij} 中可能会有很多变元, 但文法 G 是固定的, 因此它的变元数是和 n 无关的, 也就和被测试成员性的串 w 的长度无关。因此, 用来比较两个表项 X_{ik} 和 $X_{k+1, j}$, 以及找到应加入 X_{ij} 的变元的时间是 $O(1)$ 的。由于对于每个 X_{ij} 来说至多有 n 个这种对, 因此总的工作是 $O(n^3)$ 的。 \square

例7.34 下面是一个 CNF 文法 G 的产生式:

$$S \rightarrow AB \mid BC$$

$$A \rightarrow BA \mid a$$

$$B \rightarrow CC \mid b$$

$$C \rightarrow AB \mid a$$

我们将对 $L(G)$ 测试串 $baaba$ 的成员性。图7-14给出了对于该串所填的表。

为了构造第一 (最下面的) 行, 使用基础规则。只要考虑产生式体为 a 的变元 (这样的变元为 A 和 C) 以及产生式体为 b 的变元 (这样的变元只有 B)。因此, 在 a 上面的位置中看到表项 $\{A, C\}$, 而 b 上面的位置中看到表项 $\{B\}$ 。也就是说, $X_{11} = X_{44} = \{B\}$, $X_{22} = X_{33} = X_{55} = \{A, C\}$ 。

在第二行中看到 X_{12} , X_{23} , X_{34} 和 X_{45} 的值。例如, 看

{S,A,C}				
-	{S,A,C}			
-	{B}	{B}		
{S,A}	{B}	{S,C}	{S,A}	
{B}	{A,C}	{A,C}	{B}	{A,C}
b a a b a				

图7-14 用 CYK 算法对串 $baaba$ 所构造的表

一下 X_{12} 是如何算出来的。只有一种方式来把从位置1到2的子串(即 ba)打断为两个非空子串。第一个一定是位置1,而第二个一定是位置2。为了让一个变元能产生 ba ,它一定有一个其第一个变元属于 $X_{11} = \{B\}$ (也就是说,它产生 b),而第二个变元属于 $X_{22} = \{A, C\}$ (也就是说,它产生 a)的产生式体。这个产生式体只能是 BA 或 BC 。如果检查一下该文法,就会发现只有产生式 $A \rightarrow BA$ 和 $S \rightarrow BC$ 拥有这样的体。因此两个头 A 和 S 组成了 X_{12} 。

举一个更复杂的例子,考虑 X_{24} 的计算。对于占据位置2到4的串 aab ,可以从位置2后面或者位置3后面来打断它。也就是说,可以在 C_{24} 的定义中选择 $k = 2$ 或者 $k = 3$ 。因此,必须考虑所有 $X_{22}X_{34} \cup X_{23}X_{44}$ 中的体。这个串的集合是 $\{A, C\}\{S, C\} \cup \{B\}\{B\} = \{AS, AC, CS, CC, BB\}$ 。在该集合的五个串中,只有 CC 是产生式体,且该产生式的头是 B 。因此 $X_{24} = \{B\}$ 。□

7.4.5 不可判定的CFL问题一览

在后面的几章中会介绍一个非凡的理论,该理论能够使我们通过形式化的方法来证明有些问题是无法通过能在计算机上运行的算法来解决的。我们将会用它来证明确实存在很多无法用算法解决的看上去很简单的关于文法和CFL的问题,它们被称为“不可判定问题”。现在,暂时用一系列非常有意义的关于上下文无关文法和上下文无关语言的不可判定问题来充实一下。下面的问题都是不可判定的:

1. 某个给定的CFG G 是歧义的吗?
2. 某个给定的CFL是固有歧义的吗?
3. 两个CFL的交为空吗?
4. 两个CFL相同吗?
5. 某个给定的CFL等于 Σ^* 吗?其中 Σ 是该语言的字母表?

注意,关于歧义性的问题(1),在风格上和其他的问题有些不同:它是一个关于文法的问题,而不是关于语言的问题。虽然所有其他的问题都假定已经给定了一个该语言文法或者PDA,但是所问的问题是针对于这个给定的文法或者PDA所定义的语言的。例如,和问题(1)相比,第二个问题问的是一个给定的文法 G (或者一个PDA,情况也类似)是否存在某个和它等价的无歧义的文法 G' 。如果 G 本身是无歧义的,则答案当然是“是”,但是如果 G 是歧义的,则仍然有可能存在其他和它定义同样语言的无歧义的文法 G' ,就像在例5.27中学习的表达式文法一样。

7.4.6 习题

习题7.4.1 给出判定以下问题的算法:

* a) 对于一个给定的CFG G , $L(G)$ 是否是有限的? 提示: 使用泵引理。

! b) 对于一个给定的CFG G , $L(G)$ 是否至少包含100个串?

!! c) 给定一个CFG G 和一个它的变元 A , 是否存在以 A 为第一个符号的句型? 注意: 记得有可能 A 首先出现在某个句型的中间但是接下来所有它左边的符号都推导出了 ϵ 。

习题7.4.2 使用7.4.3节中描述的技术来开发出解决以下关于CFG的问题的线性时间算法:

- a) 哪些符号能够出现在句型中?
- b) 哪些符号是可空的(推导出 ϵ)?

习题7.4.3 对于例7.34中的文法 G ，用CYK算法来确定下列串是否属于 $L(G)$ ：

* a) $ababa$ 。

b) $baaab$ 。

c) $aabab$ 。

* 习题7.4.4 证明：在任何CNF文法中，所有长度为 n 的串的语法分析树都有 $2n-1$ 个内部节点（也就是说， $2n-1$ 个以变元为标号的节点）。

！习题7.4.5 修改CYK算法，使之能够给出对于一个给定的输入的不同的语法分析树的个数，而不是仅仅给出在该语言中的成员性。

7.5 小结

- 去除无用符号：如果在某个CFG中的某个变元不能推导出终结字符串，而且它不可能出现在由开始符号推导出的至少一个串中，则可以从CFG中去除它。为了正确地去除这类无用符号，必须首先测试一个变元是否能够推导出终结字符串，然后去除那些不能推导出终结字符串的变元以及所有它们的产生式。然后只去除那些无法从开始符号推导出的符号。
- 去除 ε 产生式和单位产生式：给定一个CFG，可以找到另外一个除了 ε 之外能够产生同样语言的CFG，因此也就没有 ε 产生式（体为 ε 的产生式）或者单位产生式（体为单个变元的产生式）。
- 308 • 乔姆斯基范式：给定一个至少能够推导出一个非空串的CFG，可以找到另外一个除了 ε 之外产生同样语言的并且是乔姆斯基范式的CFG：没有无用符号，并且每个产生式体只包含两个变元或者一个终结符。
- 泵引理：在任何CFL中，在任何属于该语言的足够长的串中，都可以找到一个下面这样的短串：它的两端可以作为相互合作被“泵”，也就是说，可以把每一个重复任意多次。被泵的串不会都是 ε 。这个引理，以及另一个在习题7.2.3中介绍的称为奥格登引理的更强的版本，可以使我们证明许多语言不是上下文无关的。
- 保持上下文无关语言的运算：CFL在代入、并、连接、闭包（星）、反转以及逆同态这些运算下是封闭的。CFL在交运算和补运算下不是封闭的，但CFL和正则语言的交仍然是CFL。
- 测试CFL的空性：给定一个CFG，存在一个算法能够判断它是否产生至少一个串。有一个细致的实现能够在正比于文法大小的时间内完成该测试。
- 测试CFL的成员性：CYK (Cocke-Younger-Kasami) 算法能够判断一个给定的串是否属于一个给定的上下文无关语言。对于一个固定的CFL，它的测试时间是 $O(n^3)$ ，其中 n 是被测试的串的长度。

309

7.6 参考文献

乔姆斯基范式来源于[2]。格雷巴赫范式来源于[4]，虽然习题7.1.11中给出的构造方法是由M. C. Paull给出的。

许多上下文无关语言的基本性质来自于[1]。这些思想包括泵引理、基本封闭性以及对于简单的问题（比如CFL的空性和有穷性）的测试。另外[6]是交和补的不封闭性的来源，[3]则提供了其他一些封闭性的结果，包括CFL在逆同态下的封闭性。奥格登引理来源于[5]。

CYK算法已经知道有三个独立的来源。J.Cocke的工作是私下传播的,并未发表过。T. Kasami的本质上是同样的算法的论著仅出现在一份美国空军的内部的备忘录上。然而, D. Younger的著作是按照常规发表了[7]。

1. Y. Bar-Hillel, M. Perles, and E. Shamir, "On formal properties of simple phrase-structure grammars," *Z. Phonetik. Sprachwiss. Kommunikationsforsch.* **14** (1961), pp. 143-172.
2. N. Chomsky, "On certain formal properties of grammars," *Information and Control* **2:2** (1959), pp. 137-167.
3. S. Ginsburg and G. Rose, "Operations which preserve definability in languages," *J. ACM* **10:2** (1963), pp. 175-195.
4. S. A. Greibach, "A new normal-form theorem for context-free phrase structure grammars," *J. ACM* **12:1** (1965), pp. 42-52.
5. W. Ogden, "A helpful result for proving inherent ambiguity," *Mathematical Systems Theory* **2:3** (1969), pp. 31-42.
6. S. Scheinberg, "Note on the boolean properties of context-free languages," *Information and Control* **3:4** (1960), pp. 372-375.
7. D. H. Younger, "Recognition and parsing of context-free languages in time n^3 ," *Information and Control* **10:2** (1967), pp. 189-208.

第8章 图灵机导引

在本章中，本书的讨论方向有大的改变。到目前为止，把主要兴趣放在简单语言类及其用于相当受限制的问题（比如协议分析、文本搜索、或程序语法分析等）的方法上。现在，开始考虑无论什么样的任意计算装置能定义什么语言的问题。这个问题等价于计算机能做什么的问题，因为识别语言中的串是表示任意问题的形式化方法，解答问题则是计算机做什么的合理表示。

本章利用假设的C程序设计知识，从非形式化论证开始，证明存在不能用计算机解答的具体问题。这些问题称为“不可判定的”。然后介绍计算机的由来已久的形式化，即所谓图灵机。图灵机外表不像个人电脑，假如某个突然冒出来的公司决定制造和出售图灵机，那么那种图灵机可能是非常低效的，但图灵机一直被认为是关于任意物理计算装置能做什么的精确模型。

在第9章中，使用图灵机来发展“不可判定”问题的理论，即任何计算机都不能解决的问题。证明许多容易表达的问题事实上是不可判定的。一个例子是断定给定的文法是否歧义，我们还将看到许多其他例子。

8.1 计算机不能解答的问题

本节的目标是给出非形式化的、基于C程序设计的介绍，来证明存在计算机不能解答的具体问题。讨论的具体问题是：C程序显示的开头是否为hello, world。可能设想对程序的模拟将允许断定程序做什么，但在现实中必须处理那些花费了超乎想像的长时间之后还根本没有产生任何输出的程序。这个问题——不知道某件事情将在何时发生（假如终究发生）——是不能断定程序做什么的根本原因。但形式化地证明不存在完成规定任务的程序，这是非常棘手的，需要开发一些形式化的技巧。在本节中，给出形式化证明背后的直觉。

315

8.1.1 显示“hello, world”的程序

图8-1中是学生们读Kernighan和Ritchie的经典著作^①时遇到的第一个C程序。很容易发现这个程序显示hello, world并终止。这个程序太显然了，结果形成这样一种惯例，即通过说明如何用一些语言来写显示hello, world的程序来介绍这些语言。

```
main()
{
    printf("hello, world\n");
}
```

图8-1 Kernighan和Ritchie的hello-world程序

不过，存在其他程序也显示hello, world；而这些程序这样做的事实却远非显然。图8-2

① B. W. Kernighan and D. M. Ritchie, *The C Programming Language*, 1978, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, NJ.

说明另一个程序可能显示hello, world。这个程序获得输入 n ，寻找方程 $x^n + y^n = z^n$ 的正整数解。如果找到一个解，就显示hello, world。如果永远找不到满足方程的整数 x , y 和 z ，就永远继续搜索下去，永不显示hello, world。

```
int exp(int i, n)
/* 计算i的n次幂 */
{
    int ans, j;
    ans = 1;
    for (j=1; j<=n; j++) ans *= i;
    return(ans);
}

main ()
{
    int n, total, x, y, z;
    scanf("%d", &n);
    total = 3;
    while (1) {
        for (x=1; x<=total-2; x++)
            for (y=1; y<=total-x-1; y++) {
                z = total - x - y;
                if (exp(x,n) + exp(y,n) == exp(z,n))
                    printf("hello, world\n");
            }
        total++;
    }
}
```

图8-2 费马大定理表示成hello-world程序

为了理解这个程序所做的，首先注意exp是计算指数的辅助函数。主程序需要按照某种顺序搜索三元组 (x, y, z) ，以保证最终达到每个正整数三元组。为了适当地组织搜索，使用第四个变量total，初值为3，在while循环中每次加1，最终达到任何有穷整数。在while循环内，把total分成三个正整数 x, y, z ，先让 x 从1漫游到total-2，在for循环中让 y 从1漫游到total减去 x 再减1。剩下的数一定在1与total-2之间，把这个数给 z 。

在最内层循环中，测试三元组 (x, y, z) 看是否 $x^n + y^n = z^n$ 。若是，则程序显示hello, world，
[316] 若否，则什么也不显示。

如果程序读到 n 值是2，则程序最终将找到 $x^n + y^n = z^n$ 的整数组，比如total = 12, $x = 3, y = 4, z = 5$ 。因此，对输入2，程序的确显示hello, world。

但是，对任何整数 $n > 2$ ，程序将永远找不到满足 $x^n + y^n = z^n$ 的正整数三元组，因此不显示hello, world。说来有趣，直到几年前，还不知道这个程序是否对某个大整数 n 将显示hello, world。费马在300年前断言过将不显示，即如果 $n > 2$ ，则方程 $x^n + y^n = z^n$ 没有整数解，但是直到最近才找到证明。这个命题通常称为“费马大定理”。

定义hello-world问题为：确定带有给定输入的给定C程序是否显示hello, world作为程序显示的前12个字符。在后面的讨论中，常常用程序显示hello, world的命题作为省略语，表

示程序显示hello, world作为其显示的前12个字符。

如果数学家们花费300年解答关于简单的22行程序的问题,那么断定给定程序在给定输入上是否显示hello, world的一般问题,似乎当然一定是困难的。事实上,数学家们还不能解答的任何问题都能转变为这种形式的问题:“具有这个输入的这个程序是否显示hello, world?”因此,假如能够编写程序来检查任何程序 P 和 P 的输入 I ,并断定 P 以 I 作为输入来运行是否显示hello, world,那这当然就是非同寻常的。本章将证明这样的程序不存在。

为什么不可判定问题一定存在

证明具体问题(比如这里讨论的hello-world问题)一定是不可判定的是棘手的,但非常容易看出为什么几乎所有问题采用与程序设计有关的任何系统都一定是不可判定的。回忆一下,“问题”其实就是串在语言中的成员性。在任何多符号字母表上,不同语言的数目都是不可数的。也就是说,没有办法把整数指派给语言,使得每个语言有一个整数,且每个整数只指派给一个语言。

另一方面,程序作为有穷字母表(典型地是ASCII字母表的子集合)上有穷的串,是可数的。也就是说,可根据长度顺序来排列程序,并按字母顺序来排列相同长度的程序。因此,可谈及第1个程序、第2个程序,一般说来第 i 个程序(对于任意整数 i)。

结果我们知道程序比问题要少无穷多个。假如随机地挑选语言,几乎能确定挑选的将是不可判定问题。大多数问题似乎都是可判定的,其惟一理由是人们很少注意随机问题。更恰当地说,人们倾向于考虑还算简单的、带有良好结构的问题,当然这些问题常常是可判定的。但即使在人们感兴趣的、能清楚而简洁地叙述的问题中,也发现许多问题是不可判定的;hello-world问题就是相关的例子。

8.1.2 假设中的“hello, world”检验程序

进行hello-world检验的不可能性证明是归谬证明。也就是说,假设存在程序(称为 H)以程序 P 和输入 I 作为输入,断定带输入 I 的 P 是否显示hello, world。图8-3表示 H 做什么。具体地说, H 产生的惟一输出是:显示3个字符yes或显示2个字符no。总是非此即彼。

如果问题有像 H 那样的算法总是正确地断定问题实例有答案“yes”或“no”,就说问题是“可判定的”,否则,说问题是“不可判定的”。本节目标是证明 H 不存在,即hello-world问题是不可判定的。



图8-3 假设中的程序 H 是hello-world探测程序

317
318

为了通过归谬法来证明这个命题,将多次修改 H ,最终构造称为 H_2 的相关程序,并证明 H_2 不存在。由于对 H 的修改都是可对任何C程序来做的简单变换,所以惟一可质疑的命题是 H 的存在性,所以正是这个假设导出了矛盾。

为了简化本节的讨论,将做几点关于C程序的假设。这些假设减轻而非加重 H 的工作,所以,如果对这些受限制的程序能证明“hello-world检验程序”不存在,那么能对更大程序类起作用的

检验程序就肯定不存在。本节的假设是：

1. 所有输出都基于字符，即不用图形包或任何其他工具来产生非字符形式的输出。
2. 用printf产生所有基于字符的输出，而不用putchar()或其他基于字符的输出函数。

现在假设程序 H 存在。第一个修改是改变输出no，no是当输入程序 P 不显示hello，world时 H 所做的反应。一旦 H 显示“n”，就知道最终将跟着“o”^①。因此，可把 H 中任何显示“n”的printf语句修改成显示hello，world。省略其他显示“o”而不显示“n”的printf语句。结果是，恰好当 H 将显示“no”时，新的程序（称为 H_1 ）显示hello，world，除此之外， H_1 行为类似于 H 。 H_1 如图8-4所示。

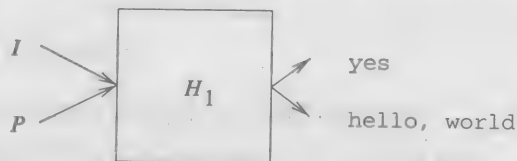


图8-4 H_1 行为类似于 H ，但 H_1 输出hello，world来代替输出no

这个程序的下一个改变有点棘手，这个改变本质上就是允许阿兰·图灵证明关于图灵机的不可判定性结果的那种洞察力。我们感兴趣的正是

以其他程序作为输入并断定关于其他程序一些性质的程序，所以将限制 H_1 使得它：

- a) 只取输入 P ，而不是 P 和 I 。
- b) 问：假如 P 的输入是 P 自身的编码，那么 P 将做什么？也就是 P 既作为程序又作为输入 I ，在这样的输入上 H_1 将做什么？

为了产生如图8-5所示的程序 H_2 ，在 H_1 上必须进行如下修改：

1. H_2 首先读整个输入 P 并把 P 保存在数组 A 中， A 是为这个目的而“malloc”^②的。
2. H_2 然后模拟 H_1 ，但每当 H_1 将从 P 或 I 读输入时， H_2 就读 A 中保存的副本。为明了 H_1 读了多少 P 和 I ， H_2 保持两个指针来标记在 A 中的位置。

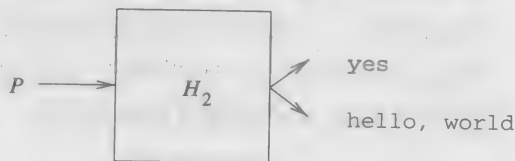


图8-5 H_2 行为类似于 H_1 ，但使用输入 P 同时作为 P 和 I

现在准备证明 H_2 不可能存在。因此 H_1 不存在，同理 H 不存在。论证的核心是想像当给定 H_2 自身作为输入时 H_2 做什么。这种情况如图8-6所示。回忆一下，给定 H_2 任意程序 P 作为输入，如果 P 以自身作为输入显示hello，world，则 H_2 输出yes。而且，如果 P 以自身作为输入不显示hello，world作为开头输出，则 H_2 输出hello，world。

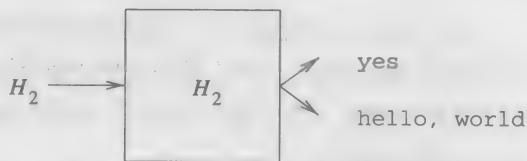


图8-6 当给定自身作为输入时 H_2 做什么

假设如图8-6中方框所示的 H_2 输出yes。于是方框中 H_2 正是这样表明输入 H_2 的，即 H_2 以自身作为输入显示hello，world作为开头输出。但是，刚刚假设了 H_2 的开头输出是yes，而不是hello，world。

图8-6中方框的输出似乎是hello，world，因为一定是非此即彼的。但是，如果 H_2 以自身

① 程序极可能在一个printf中显示“no”，但也可能在一个printf中显示“n”，而在另一个printf中显示“o”。
 ② UNIX的malloc系统函数分配一块内存，在malloc的调用中规定其大小。在直到程序运行时才能确定所需内存数量的情况下使用这个函数，比如读任意长度的输入时就可能是这种情况。典型情况下，可能多次调用malloc，因为读越来越多的输入，就需要不断增多的空间。

作为输入首先显示hello, world, 则图8-6中方框的输出一定是yes。无论假设 H_2 有什么输出, 都能论证 H_2 有另一种输出。

这种情况是悖论, 结论是 H_2 不可能存在。结果是从 H 存在的假设导出了矛盾, 即已经证明了没有任何程序 H 能断定, 给定程序 P 及其输入 I , P 是否显示hello, world作为开头输出。

320

8.1.3 把问题归约到另一个问题

现在, 这样就有了一个问题: 带有给定输入的给定程序是否首先显示hello, world? 计算机不能解答的问题称为不可判定的。在9.3节中将给出“不可判定”的形式化定义, 目前暂时非形式化地使用这个术语。假设希望确定计算机能否解决某个其他问题。可以试着写程序来解决这个问题, 但如果不能断定如何这样做, 就可尝试证明不存在这样的程序。

通过类似于hello-world问题所用过的技术也许能证明新问题是不可判定的: 假设有一个程序解决这个问题, 然后开发像程序 H_2 那样一定做两件矛盾事情的悖论程序。不过, 一旦拥有已知是不可判定的问题, 就再也没有必要证明存在悖论情况。证明假如能解决新问题, 就能用这个解法来解决已知是不可判定的问题, 这就足够了。这个策略如图8-7所示; 这种技术称为从 P_1 到 P_2 的归约。

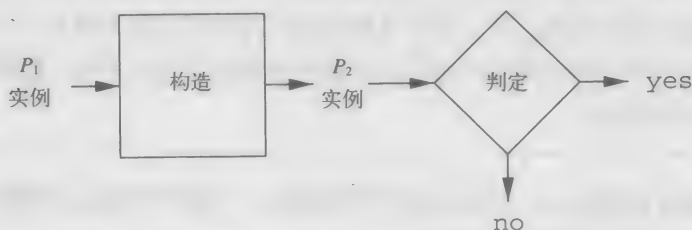


图8-7 如果能解决问题 P_2 , 就能用 P_2 的解法来解决问题 P_1

假设已知问题 P_1 是不可判定的, P_2 是希望证明其也是不可判定的新问题。假设存在如图8-7中标记为“判定”的菱形所示的程序; 这个程序根据问题 P_2 输入实例是否属于问题 P_2 的语言 Θ 来显示yes或no。

321

为了证明问题 P_2 是不可判定的, 需要发明如图8-7中方框所示的构造, 把 P_1 实例转化为有相同答案的 P_2 实例。也就是说, 把 P_1 中任意串转化为 P_2 中某个串, 把 P_1 字母表上不属于语言 P_1 的任何串转化为不属于语言 P_2 的串。一旦拥有这个构造, 就能解决 P_1 如下:

1. 给定 P_1 实例, 即给定可能属于或不属于语言 P_1 的串 w , 应用构造算法来产生串 x 。
2. 检验 x 是否属于 P_2 , 用同样答案回答 w 是否属于 P_1 。

如果 w 属于 P_1 , 则 x 属于 P_2 , 所以这个算法输出yes。如果 w 不属于 P_1 , 则 x 不属于 P_2 , 这个算法输出no。无论如何, 算法说出关于 w 的事实。曾经假设过判定串是否属于 P_1 的算法不存在, 所以已经用归谬法证明了假设中的 P_2 判定算法不存在, 即 P_2 是不可判定的。

例8.1 利用这个方法证明问题“给定输入 y , 程序 Q 是否曾经调用函数foo”是不可判定的。注意, Q 可能没有函数foo, 在这样的情况下问题是容易的, 困难的情况是当 Q 有函数foo, 但

⊖ 回忆一下, 问题其实是语言。当谈及判定给定程序和输入是否产生hello, world作为开头输出的问题时, 其实谈论的是由C源程序和后面跟着的被程序读的任意(多个)输入文件组成的字符串。

对输入 y 可能到达也可能不到达对 foo 的调用时。因为我们只知道一个不可判定问题，所以hello-world问题将起图8-7中 P_1 的作用。 P_2 将是刚刚提到的 foo 调用问题。假设存在程序解决 foo 调用问题。下面的任务是设计算法把hello-world问题转化为 foo 调用问题。

计算机真的能做所有这些吗？

如果检查诸如图8-2这样的程序，也许会问这个程序是否真的搜索费马大定理的反例。毕竟，在典型计算机中整数只有32位长度，如果最小反例都涉及几十亿那么大的整数，则在找到解之前就会发生溢出错误。事实上，可以论证带有128M主存和30G硬盘的计算机“只”有 $256^{30128000000}$ 种状态，因此只是有穷自动机。

不过，认为计算机是有穷自动机（或认为大脑是有穷自动机，FA思想来源于此）是徒劳的。有关的状态数是如此巨大，界限又是如此不清楚，所以得不出任何有用结论。事实上，有各种各样理由相信在必要时能任意地扩展计算机的状态集合。

例如，整数可表示成任意长度的数字链表。如果耗尽了内存，程序可显示请求，让人来拆下硬盘、保存起来、换上空的硬盘。随着时光流逝，计算机可以显示请求，在计算机需要的那么多个硬盘中进行切换。这个程序可能比图8-2中的程序复杂得多，但并未超出人写程序的能力。类似的技巧应当能够允许任何其他程序避免由内存大小、整数大小或其他数据项大小引起的有穷限制。

也就是说，给定程序 Q 和输入 y ，必须构造程序 R 和输入 z ，使得 R 对输入 z 调用 foo 当且仅当 Q 对输入 y 显示hello, world。构造并不难：

1. 如果 Q 有函数称为 foo ，则重新命名这个函数及对这个函数的调用。显然新程序 Q_1 恰好做 Q 所做的事情。
2. 给 Q_1 添加函数 foo 。这个函数什么都不做，也不被调用。得到的程序是 Q_2 。
3. 修改 Q_2 来记录其显示的前12个字符，在全局数组 A 中保存这些字符。设得到的程序是 Q_3 。
4. 修改 Q_3 使得每当它执行输出语句时，就检查数组 A 看是否已经写了12个字符或更多，如果是，就看它12个字符是否是hello, world。在是的情况下，调用在第(2)条中加入的新函数 foo 。得到的程序是 R ，输入 z 与 y 相同。

归约的方向是重要的

常见的错误是试图通过把问题 P_2 归约到某个已知的不可判定问题 P_1 上来证明 P_2 是不可判定的；即证明命题“如果 P_1 是可判定的，则 P_2 是可判定的”。这个命题确实为真，但毫无用处，因为前提“ P_1 是可判定的”是不正确的。

证明新问题 P_2 不可判定的惟一方法是把已知的不可判定问题 P_1 归约到 P_2 上。通过这种方式证明命题“如果 P_2 是可判定的，则 P_1 是可判定的”。这个命题的逆否命题是“如果 P_1 是不可判定的，则 P_2 是不可判定的”。已知 P_1 是不可判定的，所以能推导出 P_2 是不可判定的。

假设 Q 对输入 y 显示hello, world作为开头输出。于是构造的 R 将调用foo。但如果 Q 对输入 y 不显示hello, world作为开头输出, 则构造的 R 将永不调用foo。如果能判定 R 对输入 z 是否调用foo, 也就知道 Q 对输入 y (记住 $y = z$) 是否显示hello, world。因为已知不存在算法判定hello-world问题, 而且通过编辑程序代码的程序就能完成从 Q 构造 R 的4个步骤, 所以存在foo调用检验程序的假设是错误的。不存在这样的程序, foo调用问题是不可判定的。□

8.1.4 习题

习题8.1.1 给出从hello-world问题到下列每个问题的归约。使用本节的非形式化风格来描述那些似是而非的程序变换, 不要担心真实计算机强加的诸如文件大小或内存大小这样的真实限制。

*! a) 给定程序和输入, 程序是否最终停机; 即程序在输入上是否永远不死循环?

b) 给定程序和输入, 程序是否最终产生任何输出?

! c) 给定两个程序和一个输入, 这两个程序对给定输入是否产生相同的输出?

8.2 图灵机

不可判定问题理论的目标, 不仅是建立这类问题的存在性 (这本身就是在智力上使人兴奋的想法), 而且是给程序员提供通过编程可能可以做什么或可能不可以做什么的指南。当在第10章中讨论虽可判定但需大量时间才能解决的问题时, 这个理论也有巨大的实用影响。这些问题 (即所谓“难解问题”) 倾向于比不可判定问题给程序员和系统设计员设置更大的困难。因为不可判定问题通常都是非常明显不可判定的, 在实践中几乎不需要解决这些问题, 而难解问题每天都会遇到。而且, 难解问题常常让步于需求中的小改动或者启发式解法。因此, 设计员非常频繁地遇到这样的事情: 必须判定问题是否属于难解的一类, 如果是, 就决定对其采取什么行动。

324

我们需要一些工具来证明日常问题是不可判定或难解的。8.1节介绍的技术对于涉及程序的问题是有用的, 但却不容易转化到不相关领域中的问题上。例如, 把hello-world问题归约到文法是否歧义的问题上, 就可能有巨大困难。

结果是, 建立不可判定性理论需要不是基于用C或另一种语言写的程序, 而是基于非常简单的计算机模型, 即所谓图灵机。这种装置本质上是具有无穷长的单条带的有穷自动机, 在带上可以读写数据。作为什么是能计算的一种表示, 图灵机比程序优越的一点是图灵机足够简单, 它采用非常类似于PDA的ID的简单记号, 就能准确地表示图灵机的格局。相比之下, C程序具有状态 (涉及任何已经进行的函数调用序列中的所有变元), 但描述这些状态的记号却太复杂了, 以致于我们不能做出可理解的形式化证明。

我们将使用图灵机记号来证明与程序设计似乎无关的某些问题是不可判定的。例如, 9.4节将证明涉及串的两个表的简单问题“波斯特对应问题”是不可判定的, 这个问题使得容易证明关于文法的问题 (例如歧义性) 是不可判定的。同样, 介绍难解问题时将发现与计算似乎无关的某些问题 (例如布尔公式可满足性) 是难解的。

8.2.1 寻求判定所有数学问题

在20世纪到来之际，数学家D. 希尔伯特 (D. Hilbert) 问是否有可能找到算法来确定任何数学命题的真伪性。具体地说，希尔伯特问是否存在方法来确定整数上一阶谓词演算中任何公式是否为真。整数一阶谓词演算有足够能力来表达像“这个文法是歧义的”或“这个程序显示 hello, world”这样的命题，所以假如希尔伯特成功了，这些问题就有了现在已知是不存在的算法。

但是，在1931年，K. 哥德尔 (K. Gödel) 发表了著名的不完全性定理。哥德尔构造了整数上一阶谓词演算中的一个公式，这个公式断言，公式本身在谓词演算中既不能证明也不能证伪。哥德尔的技术类似于8.1.2节中自相矛盾的程序 H_2 的构造，但处理的是整数上的函数而不是C程序。

325

谓词演算并不是数学家拥有的“任意可能计算”的惟一概念。事实上，谓词演算（与其说是计算性的，还不如说是声明性的）必须与各种记号竞争，包括“部分递归函数”（更类似于程序设计语言的记号）和其他类似的记号。在1936年，A. M. 图灵提议：图灵机是“任意可能计算”的模型。即使真正的电子或电磁计算机在之后几年才问世（在第二次世界大战中，图灵本人致力于建造这样的机器），图灵机模型也是类似于计算机的，而不是类似于程序的。

说来有趣，对于计算模型的所有严肃提议都具有相同的能力；也就是说，这些模型计算相同的函数或识别相同的语言。任意一般的计算方式都将只允许计算部分递归函数（或等价地说，图灵机或现代计算机所能计算的），这个不可证明的假设就是著名的丘奇假设（纪念逻辑学家A. 丘奇）或丘奇-图灵论题。

8.2.2 图灵机的记号

如图8-8所示我们可以把图灵机可视化。这个机器包含可处于状态有穷集合中任何一种状态的有穷控制。有划分成方格或单元的磁带（tape）；每个单元可包含有穷多种符号中任何一种符号。

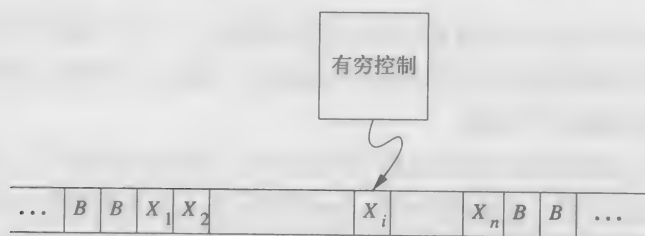


图8-8 图灵机

开始时，输入（有穷长度的从输入字母表中选择的符号的串）放在带上。所有其他带单元（向左、向右都无穷延伸）开始时都包含一个所谓空格的特殊符号。空格是带符号，但不是输入符号，除了输入符号和空格之外，还可能其他的带符号。

还有总是位于带单元之一上的带头。说图灵机正在扫描这个单元。开始时，带头位于包含输入的最左单元上。

图灵机的移动是有穷控制的状态和扫描的带符号的函数。在一步移动中，图灵机将：

- 1. 改变状态。下一状态可随意与当前状态相同。

2. 在扫描的单元中写带符号。这个带符号代替扫描的单元中任何符号。所写符号可随意与当前在那里的符号相同。

326

3. 向左或向右移动带头。在本书的形式化中要求带头移动而不允许带头保持静止。这个限制不约束图灵机能计算什么，因为包含静止带头的任何移动序列都可连同下一个带头移动一起被压缩成单个状态改变、新的带符号以及向左或向右移动。

用于图灵机 (TM) 的形式化记号将类似于对有穷自动机或PDA已经用过的记号。用七元组描述图灵机：

$$M = (Q, \Sigma, \Gamma, \delta, q_0, B, F)$$

这些分量具有下列意义：

Q ：有穷控制的状态的有穷集合。

Σ ：输入符号的有穷集合。

Γ ：带符号的完整集合； Σ 总是 Γ 的子集合。

δ ：转移函数。 $\delta(q, X)$ 的参数是状态 q 和带符号 X 。 $\delta(q, X)$ 的值在有定义时是三元组 (p, Y, D) ，其中：(1) p 是下一状态，属于 Q 。(2) Y 是在当前扫描的单元中写下的符号，属于 Γ ，代替原来在那里的任何符号。(3) D 是方向，非 L 即 R ，分别表示“左”和“右”，说明带头移动方向。

q_0 ：初始状态，属于 Q ，开始时有穷控制就处于这个状态。

B ：空格符号。这个符号属于 Γ 但不属于 Σ ；即不是输入符号。开始时，空格出现在除包含输入符号的有穷多个初始单元之外的所有单元中。

F ：终结状态或接受状态的集合，是 Q 的子集合。

8.2.3 图灵机的瞬时描述

为了形式化描述图灵机做什么，需要开发格局或瞬时描述 (instantaneous description, ID) 的记号，类似于曾为PDA开发的记号。在原则上，图灵机有无穷长的带，所以可能认为不可能简短地描述TM格局。但是，在任何有穷多步移动之后，TM只能访问有穷多个单元，尽管访问过的单元个数可能逐渐超过任何有穷的界限。因此，在任何ID中，都有未访问单元的无穷单元前缀和无穷单元后缀。所有单元都必须包含空格或有穷多种输入符号中的一种。因此在ID中只说明在最左边与最右边非空格之间的单元。在特殊情况下，当带头正在扫描前面或后面的空格之一时，带的非空格部分的左边或右边的有穷多个空格也必须包含在ID中。

327

除了表示带之外，还必须表示有穷控制和带头位置。为此把状态嵌入在带上，放在被扫描单元紧挨着的左边。为了消除“带加状态”的字符串的歧义性，就必须确保不用任何是带符号的符号来作为状态。但是，容易给状态改名，使得状态不与带符号有共同的任何东西，因为TM的操作不依赖于怎样称呼状态。因此，将要使用字符串 $X_1X_2\cdots X_{i-1}qX_iX_{i+1}\cdots X_n$ 来表示ID，其中

1. q 是图灵机的状态。

2. 带头正在扫描左起第 i 个符号。

3. $X_1X_2\cdots X_n$ 是带的最左边与最右边非空格之间的部分。例外情况是，如果带头在最左非空

格的左边或在最右非空格的右边, 则 $X_1X_2\cdots X_n$ 的某个前缀或后缀将是空格, 而 i 分别是1或 n 。

用PDA用过的 \vdash_M 记号来描述图灵机 $M = (Q, \Sigma, \Gamma, \delta, q_0, B, F)$ 的移动。当TM M 是已知时, 将只用 \vdash 来表示移动。和通常一样, 将用 \vdash_M^* 或只用 \vdash^* 来表示TM M 的零步、一步或多步移动。

假设 $\delta(q, X_i) = (p, Y, L)$, 即下一步移动是向左的。则

$$X_1X_2\cdots X_{i-1}qX_iX_{i+1}\cdots X_n \vdash_M X_1X_2\cdots X_{i-2}pX_{i-1}YX_{i+1}\cdots X_n$$

注意, 这个移动如何表示变为状态 p 和带头现在在单元 $i-1$ 的事实。有两个重要的例外:

1. 如果 $i = 1$, 则 M 移动到 X_1 左边的空格。在这种情况下,

$$qX_1X_2\cdots X_n \vdash_M pBYX_2\cdots X_n$$

2. 如果 $i = n$ 且 $Y = B$, 则在 X_n 上写下的符号 B 加入后面空格的无穷序列, 并且不出现在下一个ID中。因此,

$$X_1X_2\cdots X_{n-1}qX_n \vdash_M X_1X_2\cdots X_{n-2}pX_{n-1}$$

现在, 假设 $\delta(q, X_i) = (p, Y, R)$, 即下一步移动是向右的。则

$$X_1X_2\cdots X_{i-1}qX_iX_{i+1}\cdots X_n \vdash_M X_1X_2\cdots X_{i-1}YpX_{i+1}\cdots X_n$$

[328] 这里, 这个移动表示带头已经移动到单元 $i+1$ 的事实。同样有两个重要的例外:

1. 如果 $i = n$, 则第 $i+1$ 个单元包含空格, 并且这个单元不是前一个ID的一部分。因此, 相应就有

$$X_1X_2\cdots X_{n-1}qX_n \vdash_M X_1X_2\cdots X_{n-1}YpB$$

2. 如果 $i = 1$ 并且 $Y = B$, 则在 X_1 上写下的符号 B 加入前面空格的无穷序列, 并且不出现在下一个ID中。因此,

$$qX_1X_2\cdots X_n \vdash_M pX_2\cdots X_n$$

例8.2 设计图灵机并观察这个图灵机在典型输入上如何动作。所构造的TM将接受语言 $\{0^n1^n \mid n \geq 1\}$ 。开始时, 在带上给定0和1的无穷序列, 前后都是无穷的空格。交替地, 这个TM将把一个0改成 X , 然后把一个1改成 Y , 直到所有的0和1都已经匹配了为止。

更详细地说, 从输入左端开始, 进入一个循环, 在这个循环中把一个0改成 X , 然后向右移动越过看到的任何0和 Y , 直到到达1。把这个1改成 Y , 向左移动越过 Y 和0, 直到发现一个 X 。在这个时刻, 寻找右边紧挨着的0, 如果找到0, 就把这个0改成 X , 并且重复上述过程, 把一个匹配的1改成 Y 。

如果非空格输入不是 0^n1^n 的形式, 则这个TM最终将无法进行下一步移动, 并且将死机而不接受。但是, 如果这个TM在把最后一个1改成 Y 的同一轮完成了把所有0都改成 X , 则这个TM已经发现了输入具有 0^n1^n 的形式并接受。这个TM M 的形式化说明是

$$M = (\{q_0, q_1, q_2, q_3, q_4\}, \{0, 1\}, \{0, 1, X, Y, B\}, \delta, q_0, B, \{q_4\})$$

其中 δ 用图8-9中的表来给出。

状态	符号				
	0	1	X	Y	B
q_0	(q_1, X, R)	—	—	(q_3, Y, R)	—
q_1	$(q_1, 0, R)$	(q_2, Y, L)	—	(q_1, Y, R)	—
q_2	$(q_2, 0, L)$	—	(q_0, X, R)	(q_2, Y, L)	—
q_3	—	—	—	(q_3, Y, R)	(q_4, B, R)
q_4	—	—	—	—	—

图8-9 接受 $\{0^n1^n \mid n \geq 1\}$ 的图灵机

当 M 执行其计算时， M 的带头已经访问过的这部分带将总是用正则表达式 $X^*0^*Y^*1^*$ 来描述的符号序列。也就是说，将有一些0已经改成 X ，接着是一些还没有改成 X 的0。然后有一些1已经改成 Y ，接着是一些还没有改成 Y 的1。既可能有也可能没有一些0和1跟在后面。

329

状态 q_0 是初始状态， M 每次回到剩下最左边的0时， M 也进入状态 q_0 。如果 M 处在状态 q_0 并扫描0，则图8-9中左上角规则则 M 进入状态 q_1 ，把0改成 X 并向右移动。一旦进入 q_1 ， M 就一直向右移动越过在带上发现的所有0和 Y ，保持在状态 q_1 。如果 M 看到 X 或 B ，就死机。但是，如果 M 处在状态 q_1 时看到1，则把这个1改成 Y ，进入状态 q_2 并开始向左移动。

在状态 q_2 中， M 向左移动越过0和 Y ，保持在状态 q_2 中。当 M 到达标志着已经改成 X 的0的块右端的最右边 X 时， M 就回到状态 q_0 并向右移动。有两种情况：

- 1. 如果 M 现在看到一个0，则 M 重复刚刚描述过的匹配循环。
- 2. 如果 M 看到一个 Y ，则 M 已经把所有0都改成了 X 。如果所有1都已经改成了 Y ，则输入具有 0^n1^n 的形式， M 就应当接受。因此， M 进入状态 q_3 并开始向右移动越过 Y 。如果 M 在除了 Y 之外看到的第一个符号是空格，则确实有相同数目的0和1，所以 M 进入状态 q_4 并接受。另一方面，如果 M 遇到另一个1，则有太多的1，所以 M 死机而不接受。如果 M 遇到一个0，则输入具有错误形式， M 也死机。

下面是 M 的接受计算的例子。输入是0011。开始时， M 处于状态 q_0 ，扫描第一个0，即 M 的初始ID是 q_00011 。 M 的整个移动序列为：

$q_00011 \vdash Xq_1011 \vdash X0q_111 \vdash Xq_20Y1 \vdash q_2X0Y1 \vdash$
 $Xq_00Y1 \vdash XXq_1Y1 \vdash XXYq_11 \vdash XXq_2YY \vdash Xq_2XYY \vdash$
 $XXq_0YY \vdash XXYq_3Y \vdash XXYq_3B \vdash XXYq_4B$

举另一个例子，考虑 M 在输入0010上做什么，这个输入不属于被接受的语言。

$q_00010 \vdash Xq_1010 \vdash X0q_110 \vdash Xq_20Y0 \vdash q_2X0Y0 \vdash$
 $Xq_00Y0 \vdash XXq_1Y0 \vdash XXYq_10 \vdash XXYq_1B$

M 在0010上的动作类似于在0011上的动作，直到在ID $XXYq_10$ 中 M 第一次扫描最后这个0为止。 M 必须向右移动，保持处在状态 q_1 中，这使得 M 到达ID $XXYq_1B$ 。但是，在状态 q_1 中， M 在带符号 B 上没有任何移动，因此 M 死机而不接受输入。

□

330

8.2.4 图灵机转移图

大体类似于对PDA的做法，可用图形表示图灵机的转移。转移图包含对应于TM状态的节点集合。用一个或多个形如 X/YD 的项目来标记从状态 q 到状态 p 的弧， X 和 Y 是带符号， D 是方向

(非 L 即 R)。也就是说, 每当 $\delta(q, X) = (p, Y, D)$ 时, 就在从 q 到 p 的弧上找到标记 X/YD 。但是, 在本书的图中, 用图形表示方向 D , 即用 \leftarrow 表示“左”, 用 \rightarrow 表示“右”。

与其他类型的转移图一样, 用单词“Start”表示初始状态, 并且有一个箭头进入这个状态。用双圆环表示接受状态。因此, TM不能从图中直接读出的惟一信息就是用来表示空格的符号。将假设这个符号是 B , 除非另有说明。

例8.3 图8-10显示例8.2中的图灵机的转移图, 图8-9中给出这个图灵机的转移函数。 □

例8.4 尽管现在发现认为图灵机是语言识别器, 或等价地认为是问题解答器, 这是最方便的, 但图灵原来认为图灵机是整数值函数的计算机。在图灵的框架中, 用一进制把整数表示成单一字符的块, 机器通过改变块长度或在带上别处构造新块来进行计算。在这个简单例子中, 将说明图灵机如何计算定义成 $m \dot{-} n = \max(m-n, 0)$ 的所谓真减函数 $\dot{-}$ 。也就是说, 如果 $m \geq n$, 则 $m \dot{-} n = m-n$; 如果 $m < n$, 则 $m \dot{-} n = 0$ 。

执行这种运算的TM说明如下:

$$M = (\{q_0, q_1, \dots, q_6\}, \{0, 1\}, \{0, 1, B\}, \delta, q_0, B)$$

注意, 这个TM不用于接受输入, 所以省略了接受状态集合的第7个分量。 M 将从空格围绕的 $0^m 10^n$ 组成的带开始。 M 停机时带上是空格围绕的 $0^{m \dot{-} n}$ 。

M 重复地寻找剩下的最左边0并把这个0换成空格。然后 M 向右搜索寻找1。在找到1之后, 继续向右直到到达0, 把这个0换成1。 M 然后回到左边寻找最左边0, 当 M 首次遇到空格然后向右移动一个单元时就认出这个0。当发生下列情况之一时终止这种重复动作:

1. 在向右搜索一个0时 M 遇到空格。则 $0^m 10^n$ 中的 n 个0都已经改成1, m 个0中的 $n+1$ 个都已经改成 B 。 M 把 $n+1$ 个1都换成 B , 再把这 $n+1$ 个 B 中最左边的 B 换成0, 在带上剩下 $m-n$ 个0。因为 $m \geq n$, 所以在这种情况下 $m \dot{-} n = m-n$ 。

2. 在循环开始时 M 找不到能改成空格的0, 因为前 m 个0都已经改成 B 。则 $n \geq m$, 所以 $m \dot{-} n = 0$ 。 M 把所有剩下的1和0都改成 B 并且结束时带上全是空格。

图8-11给出转移函数 δ 的规则, 在图8-12中还把 δ 表示成转移图。下面总结7种状态中每一种的作用:

q_0 : 循环从这个状态开始, 并在适当时在这个状态终止。如果 M 正在扫描0, 则循环一定重复。把这个0改成 B , 带头向右移动, 进入状态 q_1 。另一方面, 如果 M 正在扫描1, 则在带上两组0之间所有匹配都已经完成, M 进入状态 q_5 使带变为空格。

q_1 : 在这个状态中, M 向右搜索, 经过第一块0, 寻找最左边1。找到时 M 就进入状态 q_2 。

q_2 : M 向右移动, 越过1直到发现0。 M 把这个0改成1, 转而向左并进入状态 q_3 。但也可能在1的块之后没有剩下多余的0。在这种情况下, M 在状态 q_2 遇到空格。有上面描述过的情形(1), 已经用第二块0中 n 个0来消除第一块 m 个0中的 n 个, 已经完成减法。 M 进入目标

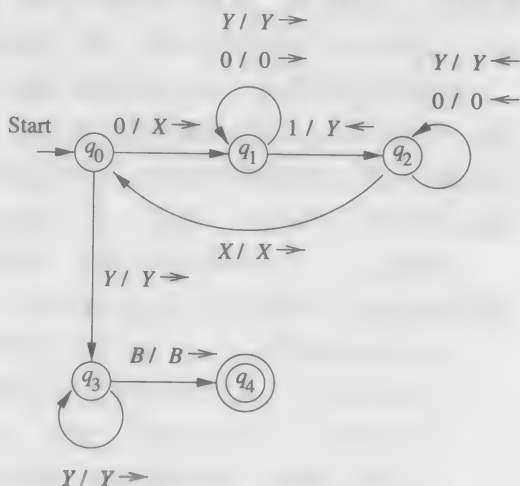


图8-10 接受形如 $0^m 1^n$ 的串的TM的转移图

是把带上1都变成空格的状态 q_4 。

- q_3 : M 向左移动, 越过0和1直到发现空格。当 M 发现 B 时, M 就向右移动并回到状态 q_0 , 再次开始循环。
- q_4 : 在这里, 已经完成减法, 但把第一块中一个不匹配的0不正确地改成 B 。 M 因此向左移动, 把1都改成 B 直到在带上遇到 B 。 M 把这个 B 改回到0并进入状态 q_6 , 在 q_6 中 M 停机。
- q_5 : 当 M 发现第一块中所有0都已经改成 B 时, 就从状态 q_0 进入状态 q_5 。在这种情况下 (即上述(2)中描述的) 下, 真减的结果是0。 M 把所有剩下的0和1都改成 B 并进入状态 q_6 。
- q_6 : 这个状态的惟一目标就是当 M 完成任务时允许 M 停机。假如这个减法是某个更复杂函数的子例程, 则 q_6 就启动更大计算的下一个步骤。

状态	符号		
	0	1	B
q_0	(q_1, B, R)	(q_5, B, R)	—
q_1	$(q_1, 0, R)$	$(q_2, 1, R)$	—
q_2	$(q_3, 1, L)$	$(q_2, 1, R)$	(q_4, B, L)
q_3	$(q_3, 0, L)$	$(q_3, 1, L)$	(q_0, B, R)
q_4	$(q_4, 0, L)$	(q_4, B, L)	$(q_6, 0, R)$
q_5	(q_5, B, R)	(q_5, B, R)	(q_6, B, R)
q_6	—	—	—

图8-11 计算真减函数的图灵机

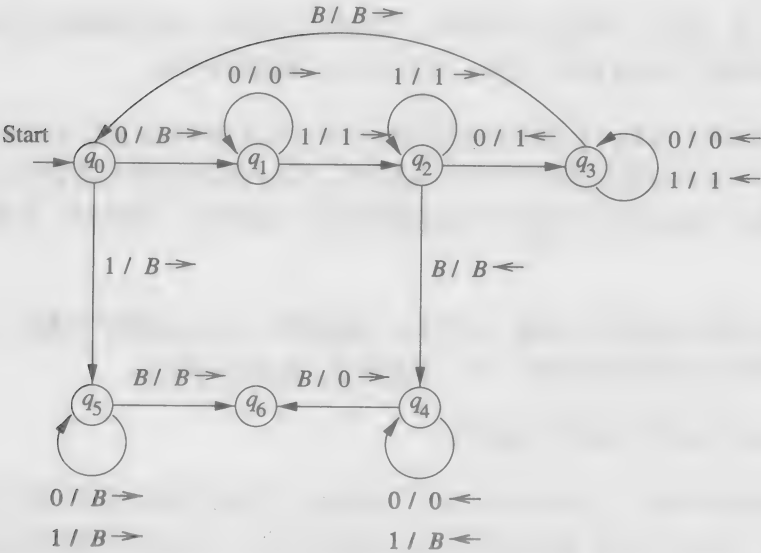


图8-12 例8.4的TM的转移图

8.2.5 图灵机的语言

已经直观提示了图灵机接受语言的方式。输入字符串放在带上, 带头开始时在最左边的输入符号上。如果TM最终进入接受状态, 则接受输入, 否则就不接受。

更形式化地说, 设 $M = (Q, \Sigma, \Gamma, \delta, q_0, B, F)$ 是图灵机。则 $L(M)$ 是对于属于 F 的某个状态 p 以及任意带串 α 和 β , 使得 $q_0 w \vdash^* \alpha p \beta$ 的 Σ^* 中串 w 的集合。讨论例8.2中接受形如 $0^n 1^n$ 串的图灵机时就假设了这个定义。

使用图灵机我们可以接受的语言集合通常称为递归可枚举语言或RE语言, “递归可枚举”这个术语来自在图灵机之前对计算的形式化, 但这个术语定义相同的语言类或算术函数类。9.2.1节中将讨论这个术语的起源, 作为辅加材料 (方框)。

图灵机的记号约定

通常采用的图灵机符号类似于已经见到的对其他类型自动机采用的符号。

1. 英语字母表开头的小写字母表示输入符号。
2. 大写字母 (通常是英语字母表靠后的那些字母) 用来表示带符号, 这些符号既可能是输入符号也可能不是。但一般用 B 表示空格符号。
3. 英语字母表靠后的小写字母是输入符号的串。
4. 希腊字母是带符号的串。
5. 诸如 q, p 这样的字母和附近的字母是状态。

8.2.6 图灵机与停机

常常把另一种“接受”概念用于图灵机: 以停机方式接受。如果TM进入状态 q , 扫描带符号 X , 并且在这种情况下没有移动 (即 $\delta(q, X)$ 无定义), 则说TM停机。

例8.5 例8.4的图灵机 M 不是设计来接受语言的; 更恰当的是认为这个图灵机计算算术函数。但注意这个图灵机在所有0和1字符串上都停机, 因为无论 M 在带上发现什么字符串, M 最终都删除第二组0 (假如在第一组0之外还能找到这样一组的话), 因此 M 一定进入状态 q_6 并停机。 □

总能假设如果图灵机接受, 则图灵机停机。也就是说, 每当 q 是接受状态时, 就能让 $\delta(q, X)$ 无定义, 这样做不改变所接受的语言。在一般情况下, 除非另有说明:

- 假设图灵机处在接受状态时总是停机。

但是, 即使TM不接受, 也不总是可能让TM停机。无论是否接受最终都停机的图灵机的语言称为递归的, 将从9.2.1节中开始考虑这些语言的重要性质。无论是否接受都总是停机的图灵机是“算法”的好模型。如果解答给定问题的算法存在, 则说这个问题是“可判定的”, 所以在第9章中, 总是停机的TM在可判定性理论中起重要作用。

8.2.7 习题

习题8.2.1 说明图8-9中的图灵机的ID, 如果输入带包括:

- * a) 00。

b) 000111。

c) 00111。

! 习题8.2.2 设计接受下列语言的图灵机:

* a) 带有相同个数的0和1的串的集合。

b) $\{a^n b^n c^n \mid n \geq 1\}$ 。

c) $\{ww^R \mid w \text{ 是任意的0和1的串}\}$ 。

习题8.2.3 设计以二进制数字 N 作为输入并把输入加1的图灵机。准确地说,开始时带包含着 $\$$ 和后面跟着的二进制 N 。开始时带头在状态 q_0 中扫描 $\$$ 。所设计的TM应当停机,停机时带上有二进制的 N 并在状态 q_f 中扫描 $N+1$ 的最左符号。必要时,在产生 $N+1$ 时可消除 $\$$ 。例如, $q_0 \$10011 \vdash^* q_f 10100$, 以及 $q_0 \$11111 \vdash^* q_f 100000$ 。

a) 给出所设计的图灵机的转移,并解释每个状态的目的。

b) 当给定输入 $\$111$ 时,说明TM的ID序列。

*! 习题8.2.4 在本题中,讨论图灵机在函数计算与语言识别之间的等价性。为了简单起见,将只考虑从非负整数到非负整数的函数,但这个问题的思想适用于任何可计算函数。下面是两个核心定义:

- 定义函数 f 的图是所有形如 $[x, f(x)]$ 的串的集合, x 是二进制非负整数, $f(x)$ 是函数 f 在输入 x 上也写成二进制的值。
- 如果开始时在带上有非负整数 x ,图灵机停机(在任意状态)并且在带上有二进制的 $f(x)$,则说这个图灵机计算函数 f 。

用非形式化但清楚的构造来回答下列问题。

- 说明给定计算 f 的图灵机之后,如何构造把 f 的图当作语言来接受的图灵机。
- 说明给定接受 f 的图的图灵机之后,如何构造计算 f 的图灵机。
- 如果函数对于某些参数可能没有定义,则说这个函数是部分的(或偏的)。如果把这个习题的想法推广到部分函数,则当输入 x 是让 $f(x)$ 无定义的整数之一时,就不要求计算 f 的图灵机停机。如果函数 f 是部分的,那么读者对(a)和(b)部分的构造还起作用吗?如果不起作用,解释一下可以如何修改这个构造使之起作用。

习题8.2.5 考虑图灵机

$$M = (\{q_0, q_1, q_2, q_f\}, \{0, 1\}, \{0, 1, B\}, \delta, q_0, B, \{q_f\})$$

非形式化但清楚地描述语言 $L(M)$,如果 δ 包含下列规则集合:

- * a) $\delta(q_0, 0) = (q_1, 1, R)$; $\delta(q_1, 1) = (q_0, 0, R)$; $\delta(q_1, B) = (q_f, B, R)$ 。
- b) $\delta(q_0, 0) = (q_0, B, R)$; $\delta(q_0, 1) = (q_1, B, R)$; $\delta(q_1, 1) = (q_1, B, R)$; $\delta(q_1, B) = (q_f, B, R)$ 。
- ! c) $\delta(q_0, 0) = (q_1, 1, R)$; $\delta(q_1, 1) = (q_2, 0, L)$; $\delta(q_2, 1) = (q_0, 1, R)$; $\delta(q_1, B) = (q_f, B, R)$ 。

8.3 图灵机的程序设计技术

本节的目标是让读者感受图灵机如何能用与常规计算机相同的方式来计算。最终,希望说服读者相信图灵机与常规计算机能力恰好是相同的。具体地说,将要了解到图灵机能在其他图

灵机上执行在8.1.2节中看到过的程序检查其他程序的那种计算。正是图灵机和计算机程序都具有的这种“自省”能力才使我们能够证明问题是不可判定的。

为了更清楚地揭示TM的能力，将提供许多例子说明可能如何考虑图灵机的带和有穷控制。这些技巧不扩展TM的基本模型，它们只是记号上的便利。稍后，将利用这些技巧让基本TM模型模拟具有附加特性（比如，多带）的扩展图灵机模型。

8.3.1 在状态中存储

利用有穷控制，不仅能表示图灵机“程序”中的位置，还能保存有穷数量的数据。图8-13说明这种技术（和另一个思想：多道）。在该图中看到有穷控制不仅包含“控制”状态 q ，还包含三个数据元素 A, B, C 。这种技术不要求扩展TM模型，只是认为状态是元组。在图8-13的情形中，应当认为状态是 $[q, A, B, C]$ 。这样看待状态就可以以更为系统化的方式来描述转移，常常使得TM程序背后的策略更加清楚。

337

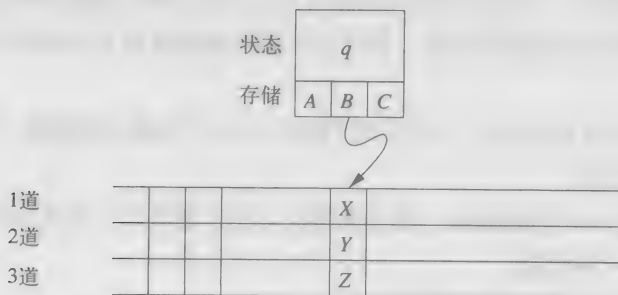


图8-13 认为图灵机具有有穷控制存储和多道

例8.6 设计TM

$$M = (Q, \{0, 1\}, \{0, 1, B\}, \delta, [q_0, B], B, \{[q_1, B]\})$$

这个TM在有穷控制中记住看到的第一个符号（0或1），并验证这个符号不在输入中别处出现。因此， M 接受语言 $01^* + 10^*$ 。接受诸如这个语言的正则语言，这并不强调图灵机的能力，只是作为简单演示。

状态集合 Q 是 $\{q_0, q_1\} \times \{0, 1, B\}$ 。也就是说，可以认为状态是具有两个分量的有序对：

a) 控制部分（ q_0 或 q_1 ）记住TM正在做什么。控制状态 q_0 表示 M 还没有读第一个符号， q_1 表示 M 已经读了这个符号，并正在通过向右移动希望到达空格单元来验证这个符号不在别处出现。

b) 数据部分记住看到的第一个符号（一定是0或1）。这个分量中的 B 意味着还没有读符号。 M 的转移函数 δ 如下：

1. 对于 $a = 0$ 或 $a = 1$ ， $\delta([q_0, B], a) = ([q_1, a], a, R)$ 。开始时， q_0 是控制状态，其数据部分是 B 。

M 把扫描符号复制到状态第二个分量中，并向右移动，在这样做时进入控制状态 q_1 。

2. $\delta([q_1, a], \bar{a}) = ([q_1, a], \bar{a}, R)$ ，其中 \bar{a} 是 a 的“补”，也就是说，如果 $a = 1$ 则 \bar{a} 是0，如果 $a = 0$ 则 \bar{a} 是1。在状态 q_1 ， M 越过与状态中所保存符号不同的每个符号0或1，并连续向右移动。

3. 对于 $a = 0$ 或 $a = 1$, $\delta([q_1, a], B) = ([q_1, B], B, R)$ 。如果 M 到达第一个空格, 则 M 进入接受状态 $[q_1, B]$ 。

338

注意, 对于 $a = 0$ 或 $a = 1$, M 对于 $\delta([q_1, a], a)$ 没有定义。因此, 如果 M 遇到开始时有穷控制中保存的符号第二次出现, 则 M 停机而不进入接受状态。□

8.3.2 多道

另一种有用“技巧”是认为由几个道组成图灵机的带。每道可包含一个符号, 由多元组组成图灵机带字母表, 每“道”对应一个分量。因此, 例如图8-13中带头扫描的单元包含着符号 $[X, Y, Z]$ 。类似于在有穷控制中存储的技术, 使用多道并不扩展图灵机所能做的。这只是考虑带符号并想像带符号具有有用结构的一种方式。

例8.7 多道的常见用法是认为一个道包含数据, 第二道包含标记。在“使用”符号时能核对每个符号, 或只标记数据中少量位置来跟踪这些位置。例8.2和例8.4是这种技术的两个例子, 但在这两个例子中没有明确地认为带由道组成。在目前的例子中将要明确地使用第二道来识别上下文无关语言

$$L_{wcw} = \{wcw \mid w \text{ 属于 } (0+1)^+\}$$

将要设计的图灵机是

$$M = (Q, \Sigma, \Gamma, \delta, [q_1, B], [B, B], \{[q_9, B]\})$$

其中:

Q : 状态的集合是 $\{q_1, q_2, \dots, q_9\} \times \{0, 1, B\}$, 即由控制状态 q_i 和数据分量0或1组成的有序对。

再次使用在有穷控制中存储的技术, 因为允许状态去记忆输入符号0或1。

Γ : 带符号的集合是 $\{B, *\} \times \{0, 1, c, B\}$ 。第一分量(或道)可以是空格或“已核对”, 分别用符号 B 和 $*$ 来表示。用符号 $*$ 来核对第一组和第二组的0和1, 最终确认中心标记 c 左边的串与右边的串是相同的。认为带符号第二分量是带符号本身。也就是说, 可认为对于 $X = 0, 1, c, B$, 符号 $[B, X]$ 是带符号 X 。

Σ : 输入符号是 $[B, 0]$, $[B, 1]$ 和 $[B, c]$, 就像上面提到的, 0, 1和 c 分别进行识别。

339

δ : 下列规则定义转移函数 δ , 其中 a 和 b 可表示0或1。

- 1) $\delta([q_1, B], [B, a]) = ([q_2, a], [*, a], R)$ 。在初始状态中, M 读入符号 a (a 可以是0或1), 在有穷控制中保存 a , 进入控制状态 q_2 , “核对”刚刚扫描的符号, 并向右移动。注意, 通过把带符号第一分量从 B 改成 $*$ 来进行核对。
- 2) $\delta([q_2, a], [B, b]) = ([q_2, a], [B, b], R)$ 。 M 向右移动寻找符号 c 。读者要记住 a 和 b 相互独立, 每个都能是0或1, 但不能是 c 。
- 3) $\delta([q_2, a], [B, c]) = ([q_3, a], [B, c], R)$ 。当 M 找到 c 时继续向右移动, 但变成控制状态 q_3 。
- 4) $\delta([q_3, a], [*, b]) = ([q_3, a], [*, b], R)$ 。在状态 q_3 中, M 继续越过所有已核对的符号。
- 5) $\delta([q_3, a], [B, a]) = ([q_4, B], [*, a], L)$ 。如果 M 找到的第一个未核对符号与有穷控制中符号相同, 则核对这个符号, 因为这个符号已经匹配了第一个0和1块中的对应符号。 M 进入控制状态 q_4 , 清除有穷控制中符号, 并开始向左移动。

- 6) $\delta([q_4, B], [*, a]) = ([q_4, B], [*, a], L)$ 。 M 向左移动越过已核对符号。
- 7) $\delta([q_4, B], [B, c]) = ([q_5, B], [B, c], L)$ 。当 M 遇到符号 c 时 M 切换到状态 q_5 并继续向左。在状态 q_5 中, 根据紧挨在 c 左边的符号是否被核对, M 必须做出判断。如果被核对, 则已经考虑了整个第一个0和1块(都在 c 的左边)。必须保证 c 右边的所有0和1也都被核对。如果紧挨在 c 左边的符号没有核对过, 则找出最左边没有未核对的符号, 读入这个符号, 并在状态 q_1 中开始循环。
- 8) $\delta([q_5, B], [B, a]) = ([q_6, B], [B, a], L)$ 。这个分支适用于 c 左边的符号没有核对过的情形。 M 进入状态 q_6 , 并继续向左寻找已核对的符号。
- 9) $\delta([q_6, B], [B, a]) = ([q_6, B], [B, a], L)$ 。只要还未核对的符号, M 就保持在状态 q_6 中并继续向左。
- 10) $\delta([q_6, B], [*, a]) = ([q_1, B], [*, a], R)$ 。当 M 找到已核对的符号时就进入状态 q_1 , 并向右移动来读入第一个未核对的符号。
- 11) $\delta([q_5, B], [*, a]) = ([q_7, B], [*, a], R)$ 。现在, 看看从状态 q_5 发出的分支, 其中刚刚从 c 向左移动并发现一个已核对的符号。再次开始向右移动并进入状态 q_7 。
- 12) $\delta([q_7, B], [B, c]) = ([q_8, B], [B, c], R)$ 。在状态 q_7 中肯定将看到 c 。此后进入状态 q_8 并向右移动。
- 13) $\delta([q_8, B], [*, a]) = ([q_8, B], [*, a], R)$ 。在状态 q_8 中, M 向右移动, 越过所有发现的已核对的0或1。
- 14) $\delta([q_8, B], [B, B]) = ([q_9, B], [B, B], R)$ 。如果 M 在状态 q_8 中到达空格且没有遇到任何未选中的0或1, 则 M 接受。如果 M 先发现未核对的0或1, 则说明在 c 前后的块不匹配, M 停机而不接受。 □

340

8.3.3 子程序

像一般情况下对于程序那样, 认为图灵机是由一组交互作用的构件或“子程序”来建立的, 这是有帮助的。图灵机子程序就是执行某个有用程序的状态集合。这个状态集合包含初始状态和另一个暂时没有移动的状态, 后面这个状态是“返回”状态, 作用是把控制交回到调用子程序的任何其他状态的集合。每当存在到初始状态的转移时就发生子程序“调用”。TM无法记住“返回地址”(即子程序结束后进入的状态), 所以假如TM设计要求从多个状态调用一个子程序, 则可复制子程序, 对每个副本使用新的状态集合。对于子程序不同副本的初始状态发出“调用”, 每个副本都“返回”到不同状态。

例8.8 将设计TM来实现“乘法”函数。也就是说, 设计的TM将从带上的 $0^m 10^n 1$ 开始, 将以 0^{mn} 在带上结束。这种策略的要点是:

1. 一般情况下, 对于某个 k , 带上将有形如 $0^i 10^n 10^{kn}$ 的非空格串。
2. 在一个基本步骤中, 把第一组中一个0改成B, 并向最后一组加入 n 个0, 得出形如 $0^{i-1} 10^n 10^{(k+1)n}$ 的串。
3. 结果是把 n 个0的组向末尾复制了 m 次, 每次把第一组中一个0改成B。当第一组中0全部改

成空格时，最后一组中将有 mn 个0。

4. 最后步骤是把开头的 $10^n 1$ 改成空格，然后完成所有操作。

这个算法的核心是称为Copy的子程序。这个子程序帮助实现上述步骤(2)，把 n 个0的块复制到末尾。更准确地说，Copy把形如 $0^{m-k}1q_10^n10^{(k-1)n}$ 的ID变成ID $0^{m-k}1q_50^n10^{kn}$ 。图8-14说明子程序Copy的转移。这个子程序用X标记第一个0，在状态 q_2 中向右移动直到找到空格为止，把0复制到这里，在状态 q_3 中向左移动来寻找标记X。Copy重复这个循环直到在状态 q_1 中找到1而不是0。在这个时刻，Copy用状态 q_4 把X改回到0，并在状态 q_5 中结束。

341

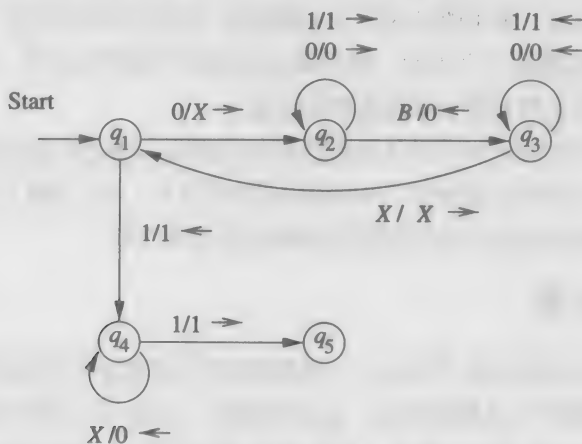


图8-14 子程序Copy

完整的乘法图灵机在状态 q_0 中开始。图灵机做的第一件事情是在几步之内从ID $q_0 0^m 10^n$ 进入ID $0^{m-1}1q_1 0^n$ 。在图8-15子程序调用左边的部分中显示所需要的转移，这些转移只涉及状态 q_0 和 q_6 。

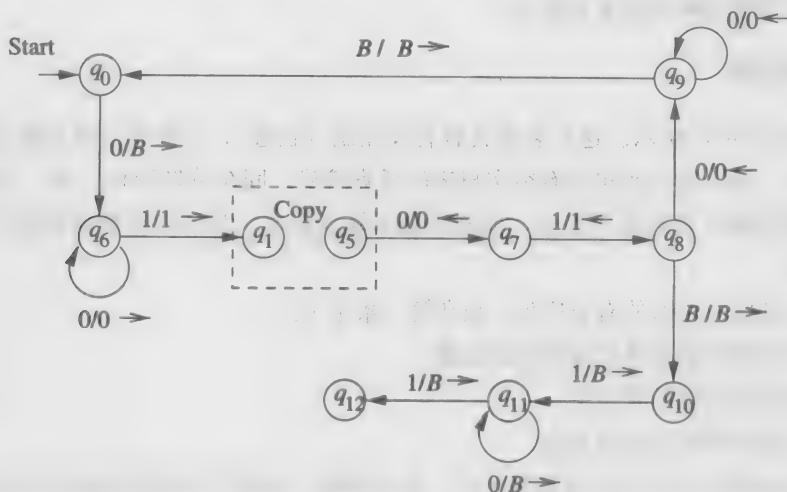


图8-15 完整的乘法程序使用子程序Copy

然后，在图8-15子程序调用的右边看到状态 q_7 到 q_{12} 。状态 q_7 , q_8 , q_9 的目标是在Copy刚刚复制了一块0并处在ID $0^{m-k}1q_50^n10^{kn}$ 之后接过控制。最终，这些状态到达状态 $q_0 0^{m-k}10^n10^{kn}$ 。在这个时刻，循环再次开始，又调用Copy来复制 n 个0的块。

342

例外的情况是在状态 q_8 中TM可能发现所有0都已经改成空格(即 $k = m$)。在这种情况下,发生到达状态 q_{10} 的转移。在状态 q_{11} 的协助下,这个状态把开头的 $10^n 1$ 改成空格并进入停机状态 q_{12} 。在这个时刻,TM处在ID $q_{12} 0^m$ 中,其工作已经完成。□

8.3.4 习题

! 习题8.3.1 重新设计习题8.2.2中图灵机以利用在8.3节中讨论的程序设计技术。

! 习题8.3.2 在图灵机程序中常见的操作是“平移”。在理想情况下,希望在当前带头位置产生能保存某个字符的额外单元。但不能以这种方式编辑带。更适当的方式是,需要把当前带头位置右边每个单元内容都向右移动一个单元,然后设法返回到当前带头位置。说明如何执行这种操作。提示:留下特殊符号来标记带头必须返回的位置。

* 习题8.3.3 设计子程序把TM带头从当前位置向右移动,越过所有0直至到达1或空格为止。如果当前位置不包含0,则TM应当停机。可以假设没有除了0,1,B(空格)以外的带符号。然后,使用这个子程序设计接受没有两个连续1的所有的0和1的串的TM。

8.4 基本图灵机的扩展

在本节中,将要看到与图灵机有关并与一直使用的TM基本模型有相同语言识别能力的某些计算机模型。其中一种模型(多带图灵机)是很重要的,因为与一直研究的单带模型相比,更容易看出多带TM能如何模拟真实计算机(或其他类型图灵机)。就接受语言的能力而言,额外的带并不增加模型的能力。

然后考虑非确定型图灵机,即对基本模型的扩展,允许非确定型图灵机在给定情况下选择有穷多种移动中的任意一种。在某些环境下,这种扩展也使得更容易给图灵机进行“程序设计”,但并不增加基本模型的语言定义能力。

343

8.4.1 多带图灵机

多带TM如图8-16所示。这个装置具有有穷控制(状态),以及某个有穷数目的带。每个带都划分成单元,每个单元都包含有穷字母表的任意符号。同在单带TM中一样,带符号集合包含空格,并有所谓输入符号的子集合,空格不属于输入符号。状态集合包含初始状态和一些接受状态。开始时,

1. 输入(即输入符号的有穷序列)放在第一条带上。
2. 所有带的所有其他单元都包含着空格。
3. 有穷控制处在初始状态中。
4. 第一条带的带头在输入左端。
5. 所有其他带头都在某个任意单元中。因为除第一条带之外所有带都完全是空格,所以开始时带头放在何处是无所谓的;这些带的任何单元“看起来”都一样。

多带TM的移动依赖于状态和每个带头扫描的符号。在一步移动中,多带TM做下列工作:

1. 控制进入新状态,新状态与前一个状态可能相同。
2. 在每个带上,在扫描的单元中写新的带符号。新符号中的任何一个与从前在那里的符号

都可能相同。

3. 每个带头移动，可能向左、向右或静止。这些带头独立移动，所以不同的带头能在不同方向上移动，某些带头可能根本不动。

344

我们将不给出转移规则的形式化记号，除了现在选择 L, R, S 来表示方向之外，其形式是单带TM记号的直接推广。不允许单带机器带头保持静止，所以没有 S 选项。读者应当能够设想出多带TM格局瞬时描述的适当记号；本书将不形式化地给出这种记号。类似于单带TM，多带图灵机以进入接受状态的方式来接受。

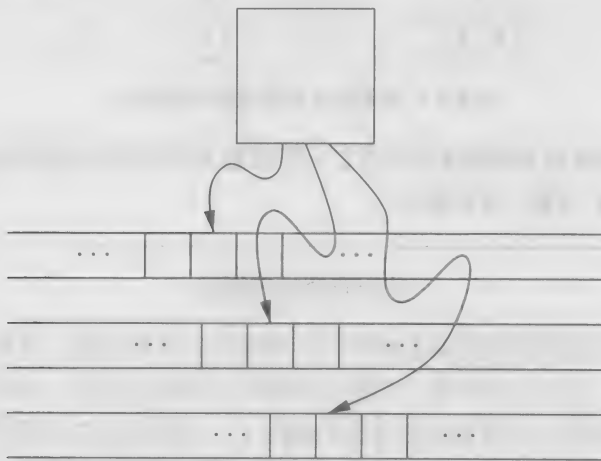


图8-16 多带图灵机

8.4.2 单带图灵机与多带图灵机的等价性

回忆一下，递归可枚举语言定义为单带TM所接受的语言。的确，多带TM接受所有递归可枚举语言，因为单带TM也是多带TM。然而，有没有不是递归可枚举的而多带TM却接受的语言？回答是“没有”，本节通过说明单带TM如何模拟多带TM来证明这个事实。

定理8.9 多带TM接受的每个语言都是递归可枚举的。

证明 证明如图8-17所示。假设 k 带TM M 接受语言 L 。用认为具有 $2k$ 道的带的单带TM N 来模拟 M 。这些道中的一半包含 M 的带，这些道中的另一半每个都只包含表示 M 相应带头目前位于何处的一个标记。图8-17假设 $k = 2$ 。第2道和第4道包含 M 的第一条和第二条带的内容，道1包含第一条带的带头位置，道3包含第二条带的带头位置。

345

为了模拟 M 的移动， N 的带头必须访问 k 个带头标记。所以为了不遗漏 N ，在任何时刻，必须记住在 N 的左边有多少个带头标记；这个计数保存在 N 的有穷控制的分量中。在访问每个带头标记并在有穷控制中保存扫描的符号之后， N 就知道 M 的每个带头正在扫描什么带符号。 N 也知道在 N 自身的有穷控制中所保存的 M 的状态。因此， N 知道 M 将做何种移动。

N 现在访问 N 的带上的每个带头标记，改变表示 M 相应带的道中的符号，必要时向左或向右移动带头标记。最后， N 改变在自身的有穷控制中所记录的 M 的状态。到了这个时刻， N 就模拟了 M 的一步移动。

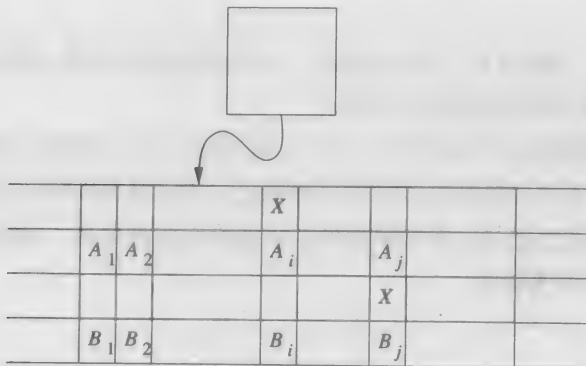


图8-17 单带图灵机模拟两带图灵机

挑选那些记录 M 的状态为 M 的接受状态之一的状态来作为 N 的接受状态。因此，每当被模拟的 M 接受时， N 也接受，否则， N 不接受。 \square

关于有穷性的提示

常见错误是将在任何时刻都是有穷的值与值的有穷集合混淆。多带合一的构造可能有助于理解这种差别。在这个构造中，用带上的道来记录带头位置。为什么不在有穷控制中用整数保存这些位置呢？在没有仔细考虑的情况下，可能论证在 n 步移动之后， TM 的带头位置一定在初始带头位置周围 n 个位置以内，所以带头只需要保存不超过 n 的整数。

问题是，虽然在任何时刻这些位置都是有穷的，但在任何时刻可能位置的完整集合却是无穷的。如果状态将要表示任何带头位置，则状态必须有数据分量取任意整数作为值。尽管在任何有穷时刻只能用到有穷多个状态，但这个分量却迫使状态集合是无穷的。图灵机定义要求状态的集合是有穷的。因此，不允许在有穷控制中保存带头位置。

8.4.3 运行时间与多带合一构造

现在介绍稍后将变得非常重要的概念：图灵机的“时间复杂度”或“运行时间”。说 TM M 在输入 w 上的运行时间是 M 在停机之前移动的步数。如果 M 在 w 上不停机，则 M 在 w 上的运行时间是无穷的。 TM M 的时间复杂度是在所有长度为 n 的输入 w 上取 M 在 w 上运行时间最大值的函数 $T(n)$ 。对于不在所有输入上停机的图灵机，对于某些或甚至所有 n ， $T(n)$ 可能是无穷的。但是，我们将特别注意在所有输入上停机的 TM ，具体地说，就是具有多项式时间复杂度 $T(n)$ 的 TM ，10.1节开始这种研究。

定理8.9的构造似乎是笨拙的。事实上，所构造的单带 TM 可能比多带 TM 花费更多的运行时间。不过，不严格地说，这两个图灵机所花费的时间是相称的：单带 TM 所花费时间不超过另一个 TM 所花费时间的平方。“平方”不是非常强的保证，但它确保了多项式运行时间。在第10章中将看到：

- 在多项式时间和更高增长率之间的运行时间差别，的确是能用计算机解决的问题与在实践中不可解决的问题之间的分界。

- b) 尽管有深入研究, 但还没有把解答许多问题所需要的运行时间落实到比在某个多项式之内更准确的地步。因此, 检查解答具体问题的运行时间时, 是否使用单带或多带TM来解答问题这个疑问并非关键。

单带TM和多带TM的运行时间不超过彼此的平方, 论证如下。

定理8.10 定理8.9的单带TM N 为模拟 k 带TM M 的 n 步移动而花费的时间是 $O(n^2)$ 。

证明 在 M 的 n 步移动之后, 带头标记不可能相距超过 $2n$ 个单元。因此, 如果 N 从最左标记上开始, 则 M 为找出所有带头标记就没有必要向右移动超过 $2n$ 个单元。 M 可以接着向左移动一遍, 改变所模拟的 M 带的内容, 根据需要向左或向右移动带头标记。做这些工作需要不超过 $2n$ 个向左移动, 以及至多 $2k$ 个移动, 以便掉转方向并在右边单元中写下标记 X (在 M 的带头向右移动的情况下)。

因此, 模拟前 n 个移动之一所需要的由 N 所做的移动数不超过 $4n + 2k$ 。因为 k 是独立于所模拟移动数的常数, 所以这个移动数是 $O(n)$ 。模拟 n 个移动所需要的移动数不超过这个数量的 n 倍, 即 $O(n^2)$ 。 □

8.4.4 非确定型图灵机

非确定型图灵机 (NTM) 与一直研究的确定型变体的不同之处在于, NTM 具有转移函数 δ 使得对于每个状态 q 和带符号 X , $\delta(q, X)$ 是三元组的集合

$$\{(q_1, Y_1, D_1), (q_2, Y_2, D_2), \dots, (q_k, Y_k, D_k)\}$$

347

其中 k 是任意有穷整数。NTM 每步能选择三元组中任何一个作为下一步移动。不过, NTM 不能从一个三元组中选择状态, 而从另一个三元组中选择带符号, 并从第三个三元组中选择方向。

毫不意外, NTM M 所接受语言的定义方式类似于已经研究过的诸如 NFA 和 PDA 的其他非确定型装置。也就是说, 如果存在移动选择的任意序列, 从以 w 为输入的初始 ID 导致具有接受状态的 ID, 则 M 接受输入 w 。其他不导致接受状态选择序列的存在是无关紧要的, 这与 NFA 或 PDA 的情形一样。

NTM 不接受确定型 TM (即 DTM, 如需强调是确定型的) 所不接受的任何语言。这个证明涉及证明对于每个 NTM M_N , 能构造 DTM M_D 探索 M_N 通过任何选择序列所能到达的 ID。如果 M_D 找到具有接受状态的 ID, 则 M_D 进入自身的接受状态。 M_D 一定是系统化的, 把新 ID 放在队列中而不是堆栈中, 使得对于 $k = 1, 2, \dots$, 在某个有穷时间之后 M_D 已经模拟了 M_N 不超过 k 步移动的所有序列。

定理8.11 如果 M_N 是非确定型图灵机, 则存在确定型图灵机 M_D 使得 $L(M_N) = L(M_D)$ 。

证明 M_D 将设计成图8-18中勾画的多带TM。 M_D 的第一条带包含 M_N 的ID序列, 包括 M_N 的状态。 M_N 的一个ID标记为“当前”ID, 其后继ID都处于正在被探索的过程中。在图8-18中, 用一个 X 和ID间的分隔符来标记第三个ID, 分隔符是*。当前ID左边的所有ID已经被探索过了, 以后可忽略。

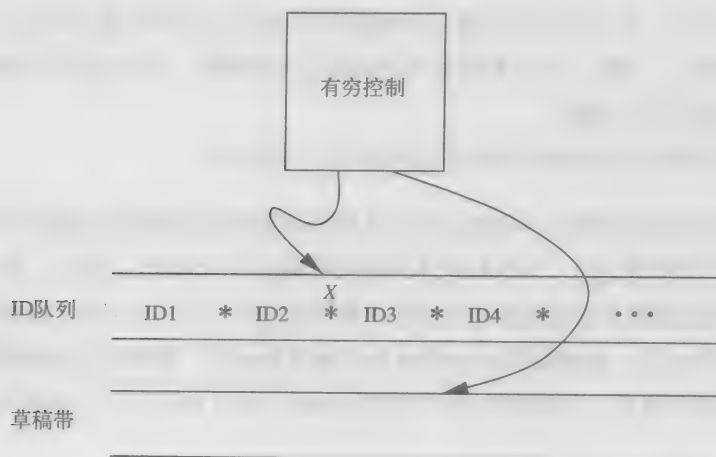


图8-18 DTM模拟NTM

为了处理当前ID, M_D 做下列工作:

1. M_D 检查当前ID的状态和扫描的符号。对于每种状态和符号, M_N 有什么移动选择的知识已经固定在 M_D 的有穷控制中。如果当前ID中状态是接受的, 则 M_D 接受并且不再继续模拟 M_N 。
2. 但如果这个状态不是接受的, 并且这种带-符号的组合有 k 种移动, 则 M_D 用第二条带复制这个ID, 然后在带1上在ID序列末尾把这个ID复制 k 遍。
3. 根据 M_N 具有从当前ID的 k 种移动选择的不同选择, M_D 修改这 k 个ID中的每一个。
4. M_D 回到被标记的当前ID, 删除标记, 并把标记移动到右边的下一个ID。整个循环接着在步骤(1)开始重复。

仅当 M_D 发现 M_N 能进入接受ID时 M_D 才接受, 在这个意义下, 模拟是精确的, 这应该是清楚的。但需要确认, 如果 M_N 在一系列 n 个自身移动之后进入接受ID, 则 M_D 最终将让这个ID成为当前ID并将接受。

假设 m 是 M_N 在任何格局中具有的最大选择数。于是存在 M_N 的一个初始ID, 在一步移动之后 M_N 能到达至多 m 种ID, 在两步移动之后 M_N 能到达至多 m^2 种ID, 依此类推。因此, 在 n 步移动之后 M_N 能到达至多 $1 + m + m^2 + \dots + m^n$ 种ID。这个数字至多是 nm^n 种ID。

M_D 探索 M_N 的ID的顺序是“宽度优先”的; 也就是说, M_D 探索所有0步可达的ID (即初始ID), 然后探索所有1步可达的ID, 然后探索所有2步可达的ID, 依此类推。具体地说, M_D 在考虑只有经过超过 n 步移动才可达的任何ID之前, 将考虑把不超过 n 步就可达的所有ID作为当前ID并考虑其后继ID。

结果是 M_D 将在所考虑的前 nm^n 个ID中考虑到 M_N 的接受ID。只关心 M_D 在某个有穷时间之内考虑这个ID, 而这个边界足以保证最终考虑到接受ID。因此, 如果 M_N 接受, 则 M_D 也接受。由于我们已经注意到如果 M_D 接受, 则这样做只是因为 M_N 接受, 所以结论是 $L(M_N) = L(M_D)$ 。 □

注意, 所构造的确定型TM可能要比非确定型TM多花费指数时间。还不知道这种指数减速是否必要。事实上, 第10章将研究这个问题以及有人发现确定地模拟NTM的更好方法的后果上。

8.4.5 习题

习题8.4.1 非形式化但清楚地描述接受习题8.2.2的每个语言的多带图灵机。尝试让每个图灵机在与输入长度成比例的时间里运行。

349

习题8.4.2 这里是非确定型TM $M = (\{q_0, q_1, q_2\}, \{0, 1\}, \{0, 1, B\}, \delta, q_0, B, \{q_2\})$ 的转移函数：

δ	0	1	B
q_0	$\{(q_0, 1, R)\}$	$\{(q_1, 0, R)\}$	\emptyset
q_1	$\{(q_1, 0, R), (q_0, 0, L)\}$	$\{(q_1, 1, R), (q_0, 1, L)\}$	$\{(q_2, B, R)\}$
q_2	\emptyset	\emptyset	\emptyset

说明从初始ID可达的ID，如果输入是：

* a) 01。

b) 011。

！习题8.4.3 非形式化但清楚地描述接受下列语言的非确定型图灵机（如果读者愿意，可用多带图灵机）。尝试利用非确定性来避免迭代并在非确定性意义下节省时间。也就是说，宁愿让NTM多进行分支而让每个分支保持简短。

* a) 所有重复（不必是连续地）某个长为100的串的0和1串的语言。形式化地说，这个语言是形如 $wxyz$ 的0和1串的集合，其中 $|x| = 100$ ，而 w, y, z 是任意长度的。

b) 所有对于任意 n 形如 $w_1\#w_2\#\dots\#w_n$ 的串的语言，使得每个 w_i 是0和1的串，并且对于某个 j ， w_j 是二进制整数 j 。

c) 所有形如(b)中串的语言，但对于至少两个 j 值， w_j 等于二进制的 j 。

！习题8.4.4 考虑非确定型图灵机

$$M = (\{q_0, q_1, q_2, q_f\}, \{0, 1\}, \{0, 1, B\}, \delta, q_0, B, \{q_f\})$$

非形式化但清楚地描述语言 $L(M)$ ，如果 δ 包含下列规则集合： $\delta(q_0, 0) = \{(q_0, 1, R), (q_1, 1, R)\}$ ； $\delta(q_1, 1) = \{(q_2, 0, L)\}$ ； $\delta(q_2, 1) = \{(q_0, 1, R)\}$ ； $\delta(q_1, B) = \{(q_f, B, R)\}$ 。

* **习题8.4.5** 考虑其带在两个方向上都是无穷的非确定型TM。在某个时刻，除包含符号\$的一个单元之外，带完全是空格。带头当前是在某个空格单元中，状态是 q 。

a) 写出使得这个NTM进入状态 p 并扫描\$的那些转移。

！ b) 假设这个TM是确定型的。如何让这个TM找到\$并进入状态 p ？

350

习题8.4.6 设计下面的2带TM来接受所有具有相同数目0和1的串的语言。第一条带包含输入，从左向右扫描。第二条带用来保存到目前为止看到的输入部分中0超过1的个数或1超过0的个数。说明状态、转移和每个状态的直观目的。

习题8.4.7 在本题中，将用特殊的3带TM来实现堆栈。

1. 第一条带将只用于保存和读输入。输入字母表包含符号 \uparrow （这个符号将解释为“弹出堆栈”）和符号 a 和 b （分别解释为“把 a 压入堆栈”和“把 b 压入堆栈”）。

2. 第二条带用来保存堆栈。

3. 第三条带是输出带。每次当符号从堆栈中弹出时，必须写在输出带上，跟在前面写下的所有符号后面。

要求图灵机从空栈开始并实现从左向右读输入所规定的压入和弹出操作序列。如果输入导致TM从空栈弹出,则TM必须在特殊的错误状态 q_e 中停机。如果整个输入在最后让堆栈为空,则通过进入终结状态 q_f 来接受输入。非形式化但清楚地描述这个TM的转移函数。另外,给出使用每个状态的目的的摘要。

习题8.4.8 在图8-17中看到了单带TM模拟 k 带TM的一般模拟的例子。

- * a) 假设用这种技术来模拟具有7个符号带字母表的5带TM。单带TM将有多少个带符号?
- * b) 用1条带模拟 k 条带的另一种方法是用第 $k+1$ 道保存所有 k 条带的带头位置,以明显的方式用前 k 道来模拟 k 条带。注意,在第 $k+1$ 道中必须要仔细区分带头,并允许两个或多个带头在同一单元中的可能性。这种方法是否减少单带TM需要的带符号数?
- c) 用1条带模拟 k 条带的另一种方法是完全避免保存带头位置。更适当地,只用第 $k+1$ 道标记带的一个单元。在所有时刻里,把每条被模拟的带放在这条带的道中,使得带头在标记的单元中。如果 k 带TM移动带 i 的带头,则执行模拟的单带TM把第 i 道的整个非空格内容向相反的方向滑动一个单元,使得标记的单元继续包含 k 带TM的第 i 个带头扫描的单元。这种方法是否有助于减少单带TM的带符号数?与所讨论的其他方法相比,这种方法是否存在缺点?

351

! **习题8.4.9** k 头TM具有 k 个带头读一条带的单元。这个TM的移动依赖于状态和每个带头扫描的符号。在一步移动中, TM可以改变状态,在每个带头扫描的单元中写下新符号,把每个带头向右移动、向左移动或保持静止。多个带头可能扫描同一个单元,所以假设带头从1到 k 编号,扫描一个单元的最大号数带头写下的符号是实际写在这个单元中的符号。证明: k 头图灵机与普通TM接受的语言是一样的。

!! **习题8.4.10** 二维图灵机具有通常的有穷控制但带却是在所有方向上都是无穷的二维单元网格。和往常一样,输入放在网格的一行上,带头在输入的左端,控制是在初始状态中。同样和往常一样,以进入终结状态方式来接受。证明:二维图灵机与普通TM接受的语言是一样的。

8.5 受限的图灵机

已经看到图灵机表面上的推广不增加任何语言识别能力。现在,将考虑TM外观上的限制的一些例子,这些限制也给出恰好相同的语言识别能力。第一个限制是小而有用的(在稍后看到的许多构造中):把双向无穷的TM带改换成只有在右方才是无穷的带。还禁止这种受限的TM显示空格作为替换带符号。这些限制的价值在于可以假设ID只包含非空格符号,并总是从输入的左端开始。

然后探索那些作为推广的下推自动机的某些种类的多带图灵机。首先,限制TM的带行为类似堆栈。然后,进一步限制带是“计数器”,也就是说,带只能表示一个整数, TM只能区分0计数与任何非零计数。这种讨论的影响是,存在一些非常简单类型的自动机具有任何计算机的完全能力。而且,关于图灵机的不可判定问题(在第9章看到)也适用于这些简单机器。

8.5.1 具有半无穷带的图灵机

352

允许图灵机带头从初始位置向左或向右移动,但真正必要的只是允许TM带头在初始带头位

置及其右边范围内移动。事实上，可以假设带是半无穷的，也就是说，在初始带头位置的左边没有任何单元。在下一个定理中，将给出构造说明具有半无穷带的TM能模拟具有双向无穷带（类似本书原来的TM模型）的TM。

这个构造背后的技巧是在半无穷带上使用两个道。上道表示原来TM在初始带头位置及其右边的单元。下道以相反顺序表示初始位置左边的位置。准确的安排如图8-19所示。上道表示单元 X_0, X_1, \dots ， X_0 是带头初始位置； X_1, X_2 等都是初始位置右边的单元。单元 X_{-1}, X_{-2} 等表示初始位置左边的单元。注意下道在最左单元中的 $*$ ，这个符号的作用是作为端标记和防止半无穷TM的带头无意中越过带的左端。

X_0	X_1	X_2	\dots
$*$	X_{-1}	X_{-2}	\dots

图8-19 半无穷带能模拟双向无穷带

将在图灵机上做出另一个限制：永远不写空格。这个简单限制连同带只是半无穷的限制一起意味着，带在所有时刻都是非空格符号的前缀，后面跟着无穷的空格。而且，非空格的序列总是从初始带头位置开始。在定理9.19中和定理10.9中将看到，假设ID具有这种形式是多么有用。

定理8.12 具有下列限制的TM M_1 接受TM M_2 所接受的每个语言：

1. M_1 的带头永远不移动到初始位置左边。
2. M_1 永远不写空格。

证明 条件(2)是很容易的。产生不是空格但作用像空格的新的带符号 B' 。也就是说：

- a) 如果 M_2 有规则 $\delta_2(q, X) = (p, B, D)$ ，则把这条规则改成 $\delta_2(q, X) = (p, B', D)$ 。
- b) 然后，对于每个状态 q ，令 $\delta_2(q, B')$ 与 $\delta_2(q, B)$ 一样。

条件(1)是需要额外努力的。设

$$M_2 = (Q_2, \Sigma, \Gamma_2, \delta_2, q_2, B, F_2)$$

353

是按上述修改过的TM M_2 ，所以 M_2 永远不写空格。构造

$$M_1 = (Q_1, \Sigma \times \{B\}, \Gamma_1, \delta_1, q_0, [B, B], F_1)$$

其中：

Q_1 ： M_1 的状态是 $\{q_0, q_1\} \cup (Q_2 \times \{U, L\})$ 。也就是说， M_1 的状态是初始状态 q_0 或另一个状态 q_1 ，以及 M_2 的状态加上是 U 或 L （上或下）的第二个数据分量。第二个分量说明 M_2 究竟正在扫描上道还是下道（如图8-19所示）。换句话说， U 意味着 M_2 带头是在初始位置本身或右边， L 意味着带头是在初始位置左边。

Γ_1 ： M_1 的带符号是 Γ_2 符号的所有有序对，即 $\Gamma_2 \times \Gamma_2$ 。 M_1 的输入符号是第一分量为 M_2 的输入符号且第二分量为空格的有序对，即形如 $[a, B]$ 的有序对， a 属于 Σ 。 M_1 的空格则在两个分量中都有空格。另外，对于 Γ_2 中每个符号 X ，在 Γ_1 中存在有序对 $[X, *]$ 。这里， $*$ 是不属于 Γ_2 的新符号， $*$ 的作用是标记 M_1 带的左端。

δ_1 ： M_1 的转移如下：

- 1) 对于任意 a 属于 Σ ， $\delta_1(q_0, [a, B]) = (q_1, [a, *], R)$ 。 M_1 的第一步移动把 $*$ 标记写在最左单元的下道。状态成为 q_1 ，带头向右移动，因为带头不能向左移动或保持不动。
- 2) 对于任意 X 属于 Γ_2 ， $\delta_1(q_1, [X, B]) = ([q_2, U], [X, B], L)$ 。在状态 q_1 中， M_1 建立 M_2 的初

始条件,把带头返回初始位置,把状态改成 $[q_2, U]$ (即 M_2 的初始状态),把注意力集中在 M_1 的上道。

3) 如果 $\delta_2(q, X) = (p, Y, D)$, 则对于每个 Z 属于 Γ_2 :

(a) $\delta_1([q, U], [X, Z]) = ([p, U][Y, Z], D)$ 并且

(b) $\delta_1([q, L], [Z, X]) = ([p, L], [Z, Y], \bar{D})$, 其中 \bar{D} 是与 D 相反的方向, 也就是说, 如果 $D = R$ 则 $\bar{D} = L$, 如果 $D = L$ 则 $\bar{D} = R$ 。如果 M_1 不在最左单元, 则 M_1 在适当的道中模拟 M_2 , 如果状态的第二分量是 U , 则这个道是上道, 如果第二分量是 L , 则是下道。但是注意, 当在下道工作时, M_1 与 M_2 向相反方向移动。这种选择是有意义的, 因为已经沿着 M_1 带的下道以相反方向折叠了 M_2 带的左边一半。

4) 如果 $\delta_2(q, X) = (p, Y, R)$, 则

$$\delta_1([q, L], [X, *]) = \delta_1([q, U], [X, *]) = ([p, U], [Y, *], R)$$

这个规则适用于如何处理左端标记*的一种情形。如果 M_2 从初始位置向右移动, 则无论 M_2 先前是否已经到过这个位置的左边或右边(反映在 M_1 状态的第二分量可能是 L 或 U 的事实中), M_1 都必须向右移动并注意上道。也就是说, M_1 下一步将在图8-19中用 X_1 所表示的位置。

5) 如果 $\delta_2(q, X) = (p, Y, L)$, 则

$$\delta_1([q, L], [X, *]) = \delta_1([q, U], [X, *]) = ([p, L], [Y, *], R)$$

这个规则类似于前一条规则, 但适用于 M_2 从初始位置向左移动的情形。 M_1 必须从端标记向右移动, 但现在注意的是下道, 即图8-19中 X_{-1} 所表示的单元。

F_1 : 接受状态 F_1 是 $F_2 \times \{U, L\}$ 中第一分量为 M_2 接受状态的那些 M_1 状态。在 M_1 接受时, 其注意力可以集中在上道或下道。

现在本质上已经完成了这个定理的证明。如果读者取出下道、反转、把上道接在后面, 则通过对 M_2 的移动步数进行归纳, 就可以观察到 M_1 将在自身带上模拟 M_2 的ID。另外注意, 恰好当 M_2 进入接受状态之一时 M_1 才接受。因此, $L(M_1) = L(M_2)$ 。□

8.5.2 多堆栈机器

现在考虑基于下推自动机的推广的几种计算模型。首先, 考虑当给PDA多个堆栈时会发生什么。从例8.7已经知道图灵机能接受任何只有一个堆栈的PDA所不接受的语言。事实是, 如果给PDA两个堆栈, 则PDA能接受TM能接受的任何语言。

然后, 将考虑所谓“计数器机器”的机器类。这些机器的能力只限于保存有穷多个整数(“计数器”), 并根据是否有任何计数器当前为0来进行不同移动。计数器机器只能从计数器加1或减1, 而不能区分两个不同的非零计数。实际上, 计数器类似于只能放进两种符号的堆栈: 只能在堆栈底出现的栈底标记, 以及可从堆栈中弹出和压入的另一种符号。

我们将不给出对多堆栈机器的形式化处理, 但思想如图8-20所示。 k 堆栈机器是带有 k 个堆栈的确定型PDA。类似于PDA的做法, k 堆栈机器从输入源获得输入, 而不是像TM那样把输入放在带上或堆栈中。多堆栈机器带有有穷控制, 有穷控制是有穷多个状态中的一个。多堆栈机器

354

355

具有无穷的堆栈字母表，所有堆栈都使用这个字母表。多堆栈机器的一步移动是基于：

1. 有穷控制状态。
2. 所读输入符号，这个符号是从无穷的输入字母表中选择的。作为另一种选择，多堆栈机器能使用 ϵ 输入来进行移动，但为了让机器是确定型的，在任何情况下都不能同时存在 ϵ 移动选择和非 ϵ 移动选择。
3. 每个堆栈中栈顶符号。

在一步移动中，多堆栈机器能：

- a) 变成新状态。
- b) 把每个堆栈的栈顶符号替换成零个或多个堆栈符号的串。每个堆栈可能有（通常是）不同的替换串。

因此， k 堆栈机器的典型的转移规则似乎是：

$$\delta(q, a, X_1, X_2, \dots, X_k) = (p, \gamma_1, \gamma_2, \dots, \gamma_k)$$

这个规则的解释是：在状态 q 中，对于 $i = 1, 2, \dots, k$ ， X_i 在第 i 个堆栈的顶端，机器能从输入中消耗 a （输入符号或 ϵ ），到达状态 p ，对于每个 $i = 1, 2, \dots, k$ ，把第 i 个堆栈的顶端的 X_i 换成串 γ_i 。多堆栈机器以进入终结状态方式来接受。

增加一种能力，以简化这种确定型机器对输入的处理：假设有一个特殊符号 $\$$ ，称为末端符号，这个符号只出现在输入末尾并且不属于输入。末端符号的出现，允许获知何时已经读完了所有有效的输入。在下一个定理中将看到，末端符号让多堆栈机器容易模拟图灵机。注意，常规图灵机不需要末端符号，因为第一个空格就起到标记输入末端的作用。

356

定理8.13 如果图灵机接受语言 L ，则双堆栈机器接受 L 。

证明 本质思想是，两个堆栈可以模拟一条图灵机带，一个堆栈保存带头左边的内容，另一个堆栈保存带头右边的内容，但都不包含最左边和最右边非空格以外的无穷空格串。更详细地说，对于某个（单带）TM M ，设 L 是 $L(M)$ 。双堆栈机器 S 将做下列工作：

1. S 从每个堆栈中的一个栈底标记开始。这个标记可以是堆栈的初始符号，并且不得在堆栈中别处出现。在下面的叙述中，当堆栈只包含栈底标记时，将说“堆栈是空的”。
2. 假设 $w\$$ 是 S 的输入。 S 把 w 复制到第一个堆栈中，当读到输入的末端标记时，就停止复制。
3. S 从第一个堆栈中依次弹出每个符号，并把这些符号压入第二个堆栈中。现在，第一个堆栈是空的，第二个堆栈包含 w ， w 的左端在顶上。
4. S 进入（被模拟的） M 的初始状态。 S 让第一个堆栈为空，表示 M 在带头扫描的单元的左边除了空格之外没有任何内容的事实。 S 让第二个堆栈包含 w ，表示 w 出现在 M 带头扫描的单元及其右边的事实。
5. S 模拟 M 的移动如下。
 - (a) S 知道 M 的状态（比方说 q ），因为 S 在本身的有穷控制中模拟 M 的状态。
 - (b) S 知道 M 的带头扫描的符号 X ；这个符号是 S 第二个堆栈的栈顶。例外情况是，如果第

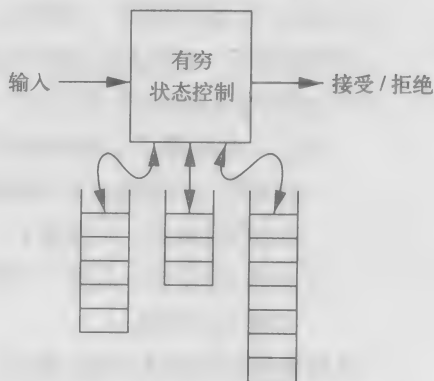


图8-20 带有三个堆栈的机器

二个堆栈只有栈底标记, 则 M 刚刚移动到一个空格上; S 把 M 扫描的符号解释成空格。

(c) 因此, S 知道 M 的下一步移动。

(d) 把 M 的下一个状态记录在 S 的有穷控制的分量中, 取代前一个状态。

(e) 如果 M 把 X 换成 Y 并向左移动, 则 S 把 Y 压入第一个堆栈, 表示 Y 现在是在 M 带头左边的
事实。从 S 的第二个堆栈弹出 X 。但是, 有两种例外情况:

i. 如果第二个堆栈中只有栈底标记 (因此, X 是空格), 则第二个堆栈不改变; M 需要
向右移动到另一个空格上。

ii. 如果 Y 是空格, 且第一个堆栈是空的, 则这个堆栈保持为空。因为在 M 的带头左边
还是只有空格。

(f) 如果 M 把 X 换成 Y 并向左移动, 则 S 弹出第一个堆栈的栈顶 (如 Z), 然后在第二个堆栈
中把 X 换成 ZY 。这个改变反映出过去在带头左边的一个位置现在是带头所在的事实。
例外情况是, 如果 Z 是栈底标记, 则 M 必须在第二个堆栈中压入 BY , 并且不在第一个
堆栈中弹出。

6. 如果 M 的新状态是接受的, 则 S 接受。否则, S 就以同样的方式来模拟 M 的另外一步移
动。 □

8.5.3 计数器机器

可用下列两种方式之一来考虑计数器机器:

1. 计数器机器具有与多堆栈机器 (图8-20) 相同的结构, 只是代替每个堆栈的是计数器。
计数器包含任意非负整数, 但只能区分零计数器与非零计数器。也就是说, 计数器机器
的移动依赖于状态、输入符号以及哪些计数器为零 (如果有计数器为零的话)。在一步移
动中, 计数器机器可以:

(a) 改变状态。

(b) 独立地从任何一个计数器中加1或减1。但不允许计数器变成负的, 所以不能从目前为
0的计数器中减1。

2. 也可认为计数器机器是受限制的多堆栈机器。这些限制如下:

(a) 只有两种堆栈符号, 把两种符号称为 Z_0 (栈底标记) 和 X 。

(b) 开始时 Z_0 是在每个堆栈中。

(c) 只能把 Z_0 换成形如 $X^i Z_0$ 的串, 对于某个 $i \geq 0$ 。

(d) 只能把 X 换成形如 X^i 的串, 对于某个 $i \geq 0$ 。也就是说, Z_0 只能出现在每个堆栈的栈底,
所有其他的堆栈符号 (如果有的话) 都是 X 。

对于计数器机器将采用定义(1), 但两个定义显然定义相同能力的机器。因为堆栈 $X^i Z_0$ 等于
计数 i 。在定义(2)中, 我们能从其他计数中区分出计数0, 因为对于计数0我们在堆栈顶端看到 Z_0 ,
否则看到 X 。但不能区分两个正的计数, 因为在堆栈顶端都是 X 。

8.5.4 计数器机器的能力

关于计数器机器接受的语言, 有几个虽然明显但值得陈述的事实:

- 计数器机器接受的每个语言都是递归可枚举的。因为计数器机器是堆栈机器的特殊情形，堆栈机器是多带图灵机的特殊情形，根据定理8.9，多带图灵机只接受递归可枚举语言。
- 单计数器机器接受的每个语言都是CFL。注意从(2)的观点来看，计数器是堆栈，所以单计数器机器是单堆栈机器（即PDA）的特殊情形。事实上，确定型PDA接受单计数器机器的语言，但证明复杂得令人吃惊。证明中的困难来自多堆栈机器和计数器机器都在输入末端具有末端标记\$的事实。非确定型PDA能猜测到已经看到最后一个输入符号并将要看到\$；因此，不带末端标记的非确定型PDA显然能模拟带有末端标记的DPDA。但是，困难的证明（将不去尝试）是证明不带末端标记的DPDA能模拟带有末端标记的DPDA。

关于计数器机器令人吃惊的结果是两个计数器就足以模拟一个图灵机，因此就足以接受任何递归可枚举语言。现在讨论的正是这个结果，首先证明三个计数器是足够的，然后用两个计数器来模拟三个计数器。

定理8.14 3计数器机器接受每个递归可枚举语言。

证明 从定理8.13开始，该定理说双堆栈机器接受每个递归可枚举语言。于是需要证明如何用计数器模拟堆栈。假设堆栈机器使用 $r-1$ 个带符号。可认为这些符号是从1到 $r-1$ 的数字，并认为堆栈 $X_1X_2\cdots X_n$ 是 r 进制整数。也就是说，把这个堆栈（堆栈顶端照常是在左端）表示成整数 $X_nr^{n-1} + X_{n-1}r^{n-2} + \cdots + X_2r + X_1$ 。

用两个计数器保存分别表示两个堆栈的整数。用第三个计数器调节另外两个计数器。具体地说，当把计数器除以或乘以 r 时，就需要第三个计数器。

359

堆栈上的操作可分成三种：弹出栈顶符号，改变栈顶符号，压入符号到堆栈。双堆栈机器的一步移动可能涉及这些操作中的几种；具体地说，把堆栈的栈顶符号 X 换成符号串，这个移动就必须分解成替换 X ，然后压入额外符号到堆栈。在表示成计数 i 的堆栈上执行这些操作如下。注意，可能使用多堆栈机器的有穷控制来完成需要计数不超过 r 的每种操作。

1. 为了从堆栈中弹出，必须把 i 换成 i/r ，抛弃任何余数，余数是 X_1 。开始时，第三个计数器是0，反复把计数 i 减 r 并把第三个计数器加1。当起初保存 i 的计数器等于0时停止。然后，反复把原来的计数器加1并把第三个计数器减1，直到第三个计数器再次为0。在这个时刻，过去保存 i 的计数器保存 i/r 。
2. 为了把计数 i 所表示堆栈顶上的 X 换成 Y ，就给 i 增或减少量的值，肯定不超过 r 。如果 $Y > X$ （作为数字），就给 i 加上 $Y-X$ ；如果 $Y < X$ ，就给 i 减去 $X-Y$ 。
3. 为了把 X 压入到起初保存 i 的堆栈上，需要把 i 换成 $ir + X$ 。首先乘以 r 。为了这样做，反复把计数 i 加1并把第三个计数器（总是从0开始）加 r 。当原来的计数器变成0时在第三个计数器中有 ir 。像在第(1)项中做过的那样，把第三个计数器复制到原来的计数器并让第三个计数器再次为0。最后，把原来的计数器加上 X 。

为了完成这个构造，必须初始化计数器以便在初始条件下模拟堆栈，初始条件是：只保存双堆栈机器的初始符号。通过把涉及的两个计数器加上某个小整数（初始符号对应的从1到 $r-1$ 的任何一个整数）来完成这个步骤。□

定理8.15 双计数器机器接受每个递归可枚举语言。

证明 有了前面这个定理, 只需要证明如何用两个计数器来模拟三个计数器。思想是把这三个计数器 (比方说 i, j, k) 表示成单独一个整数。选择的整数是 $m = 2^i 3^j 5^k$ 。一个计数器将保存这个数字, 用另一个来帮助把 m 乘以或除以以前三个素数 2, 3, 5 之一。为了模拟 3 计数器机器, 需要执行下列操作:

1. 把 i, j 和 (或) k 分别加 1。要把 i 加 1, 就把 m 乘以 2。在定理 8.14 的证明中已经看到如何利用第二个计数器把计数乘以任意常数 r 。同样地, 通过把 m 乘以 3 来把 j 加 1, 把 m 乘以 5 来把 k 加 1。
2. 区分 i, j 和 k 中哪个为 0 (如果有的话)。为了辨认是否 $i = 0$, 必须确定 m 是否被 2 整除。把 m 复制到第二个计数器中, 并用计数器机器的状态来记住是否已经偶数次或奇数次把 m 减 1。如果已经奇数次把 m 减 1, 则 $i = 0$ 。然后把第二个计数器复制到第一个计数器来恢复 m 。同样地, 通过确定 m 是否被 3 整除来检验是否 $j = 0$, 并通过确定 m 是否被 5 整除来检验是否 $k = 0$ 。
3. 把 i, j 和 (或) k 分别减 1。为了这样做, 分别把 m 除以 2, 3 或 5。定理 8.14 的证明说明如何利用额外的一个计数器来执行除以任意常数的除法。3 计数器机器不能把计数减低到 0 以下 (这是一种错误), 所以如果 m 不能被正在进行除法的常数所除尽, 则进行模拟的 2 计数器机器就停机且不接受。 □

在计数器合 3 为 2 构造中的常数选择

注意, 在定理 8.15 的证明中 2, 3 和 5 是不同的素数, 这是多么的重要。假如选择了 $m = 2^i 3^j 4^k$, 则 $m = 12$ 就可能表示 $i = 0, j = 1, k = 1$, 或者表示 $i = 2, j = 1, k = 0$ 。因此, 就不能区分 i 或 k 是否为 0, 因此就不能可靠地模拟 3 计数器机器。

8.5.5 习题

习题 8.5.1 非形式化但清楚地描述接受下列语言的计数器机器。在每种情况下都使用尽可能少的计数器, 但不超过两个计数器。

* a) $\{ 0^n 1^m \mid n \geq m \geq 1 \}$ 。

b) $\{ 0^n 1^m \mid m \geq n \geq 1 \}$ 。

*! c) $\{ a^i b^j c^k \mid i = j \text{ 或 } i = k \}$ 。

!! d) $\{ a^i b^j c^k \mid i = j \text{ 或 } i = k \text{ 或 } j = k \}$ 。

!! 习题 8.5.2 本题目标是证明输入带有末端标记的单堆栈机器与确定型 PDA 相比并不具有更强的能力。 $L\$$ 是语言 L 与只有一个串 $\$$ 的语言的连接; 也就是说, $L\$$ 是使得 w 属于 L 的所有的串 $w\$$ 的集合。证明: 如果 $L\$$ 是 DPDA 接受的语言, $\$$ 是末端标记符号, $\$$ 不在 L 的任何串中出现, 则某个 DPDA 接受 L 。提示: 这个问题其实是证明 DPDA 语言在习题 4.2.2 中定义的 L/a 运算下封闭的问题。必须修改 $L\$$ 的 DPDA P , 把每个堆栈符号 X 换成所有可能的有序对 (X, S) , S 是状态集合。如果 P 有堆栈 $X_1 X_2 \cdots X_n$, 则为 L 构造的 DPDA 有堆栈 $(X_1, S_1) (X_2, S_2) \cdots (X_n, S_n)$, 其中每个 S_i 是使得 P 从 $ID(q, a, X_i X_{i+1} \cdots X_n)$ 开始将接受的状态 q 的集合。

8.6 图灵机与计算机

现在，比较图灵机与日常使用的普通类型计算机。这些模型似乎相当不同，但却能接受恰好相同的语言，即递归可枚举语言。“普通计算机”的概念不是以数学方式良好地定义的，所以本节的论证有必要是非形式化的。必须求助于计算机能做什么的直觉，特别是当涉及的数字超过了这些机器体系结构上固定的通常限制（例如32位地址空间）时。本节的断言可分为两个部分：

1. 计算机能模拟图灵机。
2. 图灵机能模拟计算机，且至多在计算机花费步数的某个多项式时间内这样做。

8.6.1 用计算机模拟图灵机

首先检查计算机如何能模拟图灵机。给定具体的TM M ，必须写出效果如同 M 的程序。 M 的一个方面是有穷控制。只有有穷多种状态和有穷多条转移规则，所以程序可把状态编码成字符串并使用转移表，查转移表来确定每步移动。同样地，可把带符号编码成固定长度的字符串，因为只有有穷多种带符号。

考虑程序如何模拟图灵机的带时，严重的问题出现了。这条带可无穷地增长，但计算机的存储（主存、磁盘或其他存储设备）都是有穷的。固定大小的存储能模拟无穷的带吗？

如果没有机会更换存储设备，事实上就不能；计算机于是就是有穷自动机，计算机接受的惟一语言都是正则的。不过，普通计算机都有可交换的存储设备，例如可能是“压缩”磁盘。事实上，典型的硬盘是可拆卸的，可以换成同样的空硬盘。

因为在可使用多少磁盘的问题上没有明显的限制，所以假设计算机需要多少磁盘就有多少磁盘可用。因此可安排磁盘放在两个堆栈中，如图8-21所示。一个堆栈保存位于带头左边远处的图灵机带单元中的数据，另外一个堆栈保存带头右边远处的数据。在堆栈中位置越深，数据就离带头越远。

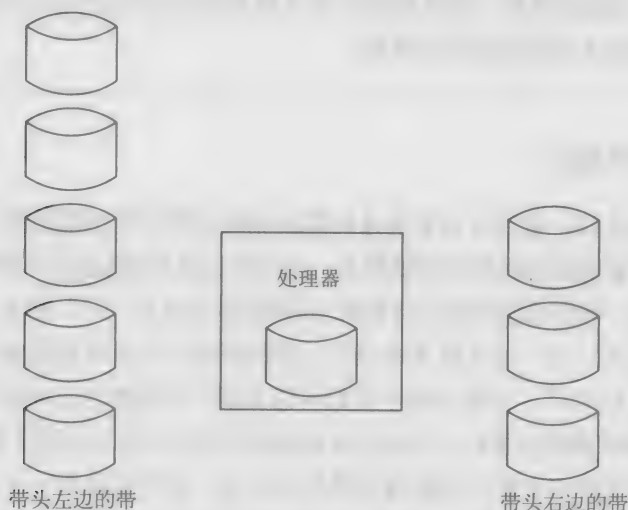


图8-21 用普通计算机模拟图灵机

如果TM的带头向左移动得很远，结果到达计算机中目前安装的磁盘不能表示的单元，则TM显示消息“向左交换”。操作人员卸下当前安装的磁盘，放到右边堆栈的顶上。把左边堆栈顶上的磁盘安装在计算机上，恢复计算。

类似地，如果TM的带头到达右边很远的单元，使得所安装的磁盘不能表示这些单元，则显示“向右交换”信息。操作人员把目前安装的磁盘移动到左边堆栈的顶端，把右边堆栈顶端的磁盘安装到计算机中。如果任意一边的堆栈空了，则TM进入了带上的全空格区域。在这种情况下，操作人员必须到商店去买新的磁盘来安装上。

非常大的带字母表的问题

如果带符号的个数大到连一个带符号的编码都不能装在一个磁盘中，则8.6.1节的讨论是有问题的。的确可能有非常多的带符号，因为30G的磁盘就能表示 $2^{240000000000}$ 个符号中的任何一个。同样地，状态的个数可能大到用整个磁盘也不能表示一个状态。

这个问题的一种解法是从限制TM使用的带符号个数开始的。我们总是能用二进制来编码任意的带字母表。因此，任何TM M 都能被另一个TM M' 所模拟， M' 只使用带符号0, 1, B 。但 M' 需要许多状态，因为为了模拟 M 的一步移动，TM M' 必须扫描带，并在有穷控制中记住说明 M 正在扫描什么符号的所有位。采用这种方式，得到的是非常大的状态集合，当确定 M' 的状态是什么时，以及确定 M' 的下一步移动应当是什么时，模拟 M' 的PC可能不得不安装和卸下几个磁盘。没有人曾考虑过执行这种性质的任务的计算机，所以典型的操作系统不支持这种类型的程序。但是，假如希望这样做，就可以给没有操作系统的计算机编程，让计算机具有这种能力。

幸运的是，可以通过技巧来解决如何模拟巨大状态数或带符号数的TM的问题。在9.2.3节中将看到可设计实际上是“存储程序”的TM。这个所谓“通用的”TM读取带上二进制编码的任意TM转移函数并模拟那个TM。通用TM具有非常合理的状态数和带符号数。通过模拟通用TM，就能给普通计算机编程来接受所希望的任何递归可枚举语言，而避免求助于模拟强调了磁盘上存储限度的状态数。

8.6.2 用图灵机模拟计算机

还需要考虑反向比较：是否存在普通计算机能做而图灵机不能做的事情。重要的从属问题是：计算机做某些事情能否比图灵机快很多。本节将论证TM能模拟计算机，在8.6.3节中论证能足够快地进行模拟，即在给定问题上计算机与TM的运行时间“只”相差多项式。再次提醒读者，存在着重要的理由认为，相互介于多项式之间的所有运行时间都是类似的，但在运行时间上的指数差别则是“太大了”。在第10章中开始研究多项式对指数运行时间的理论。

为开始讨论TM如何模拟计算机，先给出真实而非形式化的关于典型计算机如何操作的模型。

- a) 首先，将假设字的不定长序列组成计算机的存储，每个字具有一个地址。在真实计算机中，字可能是32位长或64位长，但本书将不限制给定字的长度。假设地址是整数0, 1, 2等。在真实计算机中，可能用连续整数来编码单个字节，所以字的地址可能是4或8的倍数，

但这种差别不重要。另外，在真实计算机中，“存储器”中的字数可能是有限制的，但因为希望说明任意个数的磁盘或其他存储设备的内容，所以将假设字数没有限制。

- b) 假设计算机程序保存在存储器的某些字中。像典型计算机的机器或汇编语言那样，这些字每个表示一条简单指令。例如这些指令：把数据从一个字移动到另一个字，或者把一个字加到另一个字上。假设允许“间接寻址”，所以一条指令可能引用另一个字，并且用另外这个字的内容作为被操作的字的地址。在所有现代计算机中都能找到的这种能力对于下列操作是必要的：执行数组访问，追踪表中链接，或在一般情况下执行指针操作。
- c) 假设每条指令涉及有限（有穷）多个字，且每条指令至多改变一个字的值。
- d) 典型计算机具有寄存器，即可以特别快地访问的存储字。通常，限制诸如加法这样的操作在寄存器中进行。本书将不做任何这样的限制，而是允许在任何字上执行任何操作。将不考虑在不同字上操作的相对速度，如果只比较计算机与图灵机的语言识别能力，这样的考虑也是不必要的。即使对运行时间感兴趣到多项式以内，访问不同字的相对速度也是不重要的，因为这些差别“只”是常数因子。

图8-22显示如何设计图灵机来模拟计算机。这个TM使用多条带，但使用8.4.1节的构造就能转化成单带TM。第一条带表示计算机的整个存储。使用这样的编码，即存储字地址按照数值顺序与这些存储字内容交替出现。地址和内容都用二进制书写。标记符号*和#用来帮助找到地址和内容结尾，以及区分二进制串是地址还是内容。另一个标记\$表示地址和内容序列的开头。

第二条带是“指令计数器”。这条带保存一个二进制整数，表示带1上的一个存储单元。将把这个单元中保存的值解释成将要执行的下一条计算机指令。

365

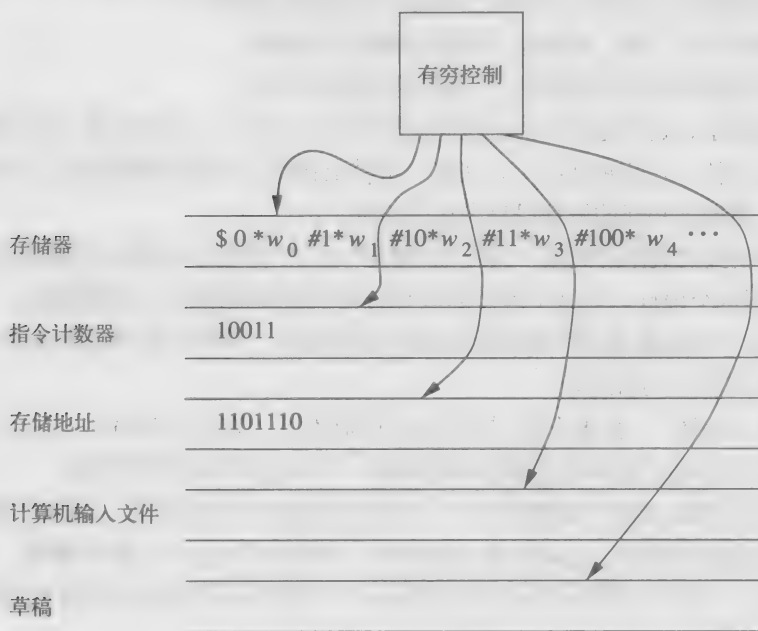


图8-22 模拟典型计算机的图灵机

第三条带保存“存储地址”或这个地址的内容（当在带1上确定地址位置之后）。为了执行

指令，TM必须找到一个或多个保存着计算中所涉及数据的存储地址的内容。首先，把所需地址复制到带3上并与带1上地址比较，直到发现匹配为止。把这个地址的内容复制到第三条带上，并移动到所需要的任何地方，典型情况是，移动到表示计算机寄存器的一个低编号地址。

TM将按如下方式模拟计算机的指令周期：

1. 搜索第一条带，寻找与带2上指令号匹配的地址。从第一条带上\$处开始，向右移动，比较每个地址与带2的内容。比较两条带上的地址是容易的，因为只需把带头一前一后地向右移动，并验证扫描的符号总是相同。
2. 找到指令地址时检查地址的值。假设当字是指令时，前几个位表示要做的动作（比如复制、加、分支等），剩下的位编码表示动作中涉及的一个或多个地址。
3. 如果指令要求某个地址的值，则这个地址将是指令的一部分。把这个地址复制到第三条带上，标记指令的位置，使用第一条带的第二道（在图8-22中没有显示出来），所以必要时可以回到这条指令。现在，在第一条带上搜索存储地址，把这个地址的值复制到带3上，即保存着存储地址的带上。
4. 执行指令或执行涉及这个值的指令的一部分。不可能讨论所有可能的机器指令。不过，对于这个新的值可能执行的操作的例子是：

(a) 把这个值复制到某个其他地址。从指令得到第二个地址，如前所述，把这个地址写在带3上并在带1上搜索这个地址，就能找到这个地址。找到第二个地址时，就把这个值复制到为这个地址保留的空间里。如果需要更多的空间来保存这个新的值，或者如果新的值比老的值占用更少的空间，则通过平移来改变可用的空间。也就是说：

- i. 把新的值所占之处右边的整个非空白带复制到草稿带上。
- ii. 把新的值写下来，使用这个值的正确的空间数量。
- iii. 把草稿带重新复制到带1上，紧接着新值的右边。

特殊情形是，这个地址可能还没有出现在第一条带上，因为在此之前计算机还没有用到过这个值。在这种情况下，在第一条带上找到这个值所属的地方，平移腾出适当的地方，把地址和新的值都保存在这个地方。

(b) 把刚刚找到的值添加到某个其他地址的值上。回到指令来确定其他地址的位置，在带1上找到这个地址。对这个地址的值与带3上保存的值执行二进制加法。从右端扫描这两个值，TM就能毫无困难地执行逐位进位加法。如果结果需要更多空间，则使用平移技术在带1上分配空间。

(c) 指令是“跳转”，也就是说，是从地址中取出下一条指令的指示，这个地址是现在保存在带3上的值。简单地把带3复制到带2，并且再次开始指令周期。

5. 在执行指令并确定指令不是跳转之后，给带2上的指令计数器加1，再次开始指令循环。

TM如何模拟典型计算机，还有许多其他细节。在图8-22中显示了第四条带，这条带保存被模拟的计算机输入，因为计算机必须从文件读输入（计算机正在测试其语言成员性的字）。TM能改为从这条带来读。

图中还显示了一条草稿带。模拟有些计算机指令可能有效地使用一条或多条草稿带来计算，诸如乘法的算术运算。

最后，假设计算机产生说明是否接受输入的输出。为把这个动作翻译成TM能执行的条件，我们将假设计算机有“接受”指令（可能对应着计算机调用的往输出文件上写yes的函数）。当TM模拟这条计算机指令的执行时，TM进入自身的接受状态并停机。

上面的讨论远远不是完整的形式化的TM能模拟计算机的证明，但它应当提供了足够的细节来说服读者TM是计算机能力的有效表示。因此，未来将只使用图灵机作为任意种类的计算装置计算能力的形式化表示。

8.6.3 比较计算机与图灵机的运行时间

现在必须讨论模拟计算机的图灵机的运行时间问题。前面已经指出：

- 运行时间问题是重要的，因为不仅将用TM来检查到底什么是能计算的这样的问题，而且检查什么是能以足够的效率来计算的、使得在实践中可使用问题的基于计算机的解法这样的问题。
- 在易解问题（能行之有效地解决的问题）与难解问题（虽然能解决但解决得不够快而使得解法不可用的问题）之间的分界线一般认为是处于在多项式时间内能计算的问题与需要超过任何多项式时间才能计算的问题之间。
- 因此，需要确保如果在典型计算机上在多项式时间内问题能解决，则图灵机在多项式时间内问题能解决，反之亦然。因为这个多项式等价性，所以关于图灵机以适当效率能做什么或不能做什么的结论同样很好地适用于计算机。

回忆一下，在8.4.3节中曾经确定了单带TM与多带TM之间运行时间的差别是多项式的（具体地说是平方）。因此，证明凡是计算机能做的事情，在8.6.2节中描述的多带TM在计算机所花费时间的多项式时间内也能做，这就足够了。进一步可以知道同样的结论对于单带TM也是成立的。

在给出上面描述的图灵机能在 $O(n^3)$ 步之内模拟计算机 n 步这个证明之前，还需要面临乘法作为计算机指令这样的问题。问题是没有给出一个计算机字所能保存位数的限制。例如，假设计算机开始时有字保存整数2，并打算在连续 n 步之中让该字自乘，则该字就应当保存数值 2^{2^n} 。这个数值需用 $2^n + 1$ 位来表示，所以图灵机模拟这 n 条指令所花费时间就应当至少是 n 的指数。

368

一种方法是坚持让字保持固定的最大长度，如64位。于是，产生太长的字的乘法（或其他运算）可能导致计算机停机，图灵机就没有必要继续模拟下去。将采取更自由的姿态：计算机可使用增至任意长度的字，但一条计算机指令只能产生比参数长度多一位的字。

例8.16 在上述限制下，加法是允许的，因为结果最多只能比加数长度多一位。乘法是不允许的，因为两个 m 位的字可能有长度为 $2m$ 的乘积。但是，可用一系列 m 位加法，穿插着把乘数左移一位（这是只给字长增加1的另一种运算）来模拟 m 位整数相乘。因此，仍然能把任意长度整数相乘，但计算机所花费时间是与运算数长度平方成比例的。□

假设每条执行的计算机指令最大增加一位长度，就能证明两个运行时间之间的多项式关系。证明的思路是：注意在执行了 n 个指令之后，在TM存储带上提及字的个数是 $O(n)$ ，且每个计算机字需要 $O(n)$ 个图灵机单元来表示。因此，带是 $O(n^2)$ 个单元那么长，TM能在 $O(n^2)$ 时间内确定一条计算机指令所需有穷多个字的位置。

但是，在指令上还必须施加另一个要求。即使指令不产生长字作为结果，指令也可能花费

长时间来计算结果。因此做出另外一个假设：多带图灵机能在 $O(k^2)$ 步之内完成应用到长度不超过 k 的字上的指令本身。确实，在多带TM的 $O(k)$ 步之内能完成诸如加法、移位、值的比较等典型的计算机操作，所以现在是完全自由地允许计算机在一条指令之内做什么。

定理8.17 如果计算机：

1. 只有让最大字长度至多增加1的指令，并且
2. 只有多带TM在长度为 k 的字上能在不超过 $O(k^2)$ 步之内完成的指令，

[369] 则在8.6.2节中描述的图灵机能在自身 $O(k^3)$ 步之内模拟计算机 n 步。

证明 首先注意图8-22中TM第一条（存储）带开始时只有计算机程序。这个程序可能很长，但这个程序是固定的并且具有与计算机执行的指令步数 n 无关的常数长度。因此，存在某个常数 c ， c 是计算机的字以及程序中出现的地址的最大值。还存在常数 d ， d 是程序占据的字数。

因此，在执行 n 步之后，计算机不能产生长度超过 $c + n$ 的任何字，因此也不能产生或使用长度超过 $c + n$ 的任何地址。每条指令至多产生一个新地址，这个地址对应一个值，所以在执行 n 个指令之后，地址总数至多是 $d + n$ 。每个地址-字的组合至多需要 $2(c + n) + 2$ 位（包括地址、内容、分隔这两者的两个标记符号），所以，在模拟 n 个指令之后，TM占据的带单元总数至多是 $2(d + n)(c + n + 1)$ 。由于 c 和 d 是常数，所以这个单元数是 $O(n^2)$ 。

现在知道能在 $O(n^2)$ 时间之内完成一条计算机指令中所涉及的固定次数的地址查找。字都是 $O(n)$ 长度的，所以第二个假设说明TM在 $O(n^2)$ 时间之内能完成这些指令本身。剩余的惟一重要的指令开销是TM为了容纳新的或增长的字而在带上腾出更多空间所花费的时间。但是，平移涉及从带1复制至多 $O(n^2)$ 数据到草稿带并再次返回。因此，对每条计算机指令来说，平移也只需要 $O(n^2)$ 时间。

结论是TM在自身 $O(n^2)$ 步之内模拟计算机的一步。因此，在定理的叙述中断言图灵机的 $O(n^3)$ 步能模拟计算机 n 步。 □

最后的事实是，现在看到立方步数就足以让多带TM去模拟计算机。从8.4.3节还知道单带TM通过至多平方步数就能模拟多带TM。因此：

定理8.18 单带图灵机使用至多 $O(n^6)$ 步能模拟定理8.17中描述的类型的计算机 n 步。 □

8.7 小结

- 图灵机：TM是抽象计算装置，同时具有真实计算机和关于什么能被计算的其他数学定义的能力。TM由有穷状态控制和划分成单元的无穷带组成。每个单元保存有穷多种带符号之一，其中一个单元是带头的当前位置。TM根据当前状态和带头扫描的单元中的带符号来进行移动。在一步移动中，TM改变状态，用某个带符号改写扫描的单元，或者把带头向左或向右移动一个单元。
- 图灵机接受：TM启动时在带上有输入，即有穷长度的带符号串，带的其余部分的每个单元都包含空格符号。空格是带符号之一，从带符号的子集合（不包括空格，即所谓输入符

[370]

号) 中选择输入。如果TM最终进入接受状态, 则接受输入。

- 递归可枚举语言: TM接受的语言称为递归可枚举 (RE) 语言。因此, RE语言是任意种类的计算装置能够识别或接受的语言。
- TM的瞬时描述: 我们用包括从最左边到最右边非空格带单元的有穷长度的串描述TM的当前格局。把状态放在带符号序列中恰好在扫描单元左边, 就表示出状态和带头位置。
- 在有穷控制中存储: 有时候, 如果想像状态具有两个或两个以上分量, 在有穷控制中存储就有助于设计具体语言的TM。一个分量是控制分量, 起状态通常所起的作用。另外一个分量保存TM需要记忆的数据。
- 多道: 如果认为带符号是具有固定个数分量的向量, 则多道常常是有帮助的。可把每个分量可视化成带的独立轨道。
- 多带图灵机: 具有某个固定数目但多于一条的带的扩展TM模型。这种TM的一步移动是基于状态和带头在每条带上扫描的符号的向量。在一步移动中, 多带TM改变状态, 用每个带头改写扫描的单元中的符号, 把任何或全部带头在任意方向上移动一个单元。多带TM比常规单带TM能更快地识别某些语言, 但多带TM不能识别任何非RE语言。
- 非确定型图灵机: NTM对于每种状态和扫描的符号都具有有穷多种下一步移动 (状态、新符号和带头移动) 的选择。如果任何选择序列导致有接受状态的ID, 则NTM接受输入。[371]
NTM似乎比确定型TM更强大, 但NTM不能识别不是RE的任何语言。
- 半无穷带图灵机: 可限制TM的带, 使其只在右边是无穷的, 而在带头初始位置左边没有任何单元。这样的TM能接受任何RE语言。
- 多堆栈机器: 可限制多带TM的带, 使其行为像堆栈。输入在独立的带上从左向右只读一次, 模仿有穷自动机或PDA的输入方式。单堆栈机器其实是DPDA, 但有两个堆栈的机器能接受任何RE语言。
- 计数器机器: 可进一步限制多堆栈机器的堆栈, 除了底端标记之外只有一种符号。因此, 每个堆栈的作用像一个计数器, 允许保存一个非负整数, 并允许检验所保存整数是否为0, 但没有其他功能。具有两个计数器的机器足以接受任何RE语言。
- 用真实计算机模拟图灵机: 如果承认存在可拆卸存储设备 (比如磁盘) 的供应是潜在无穷的, 以模拟TM带的非空格部分, 则在原则上用真实计算机来模拟TM就是可能的。因为制造磁盘的物理资源并不是无穷的, 所以这个论证是有问题的。但是, 在宇宙中存在多少存储, 这个限度是未知的并无疑是巨大的, 所以像在TM带中那样, 无穷资源的假设是在实践中现实的, 并且是公认的。
- 用图灵机模拟计算机: TM可以使用一条带保存寄存器、主存、磁盘及其他存储设备的所有位置和内容, 来模拟真实计算机的存储和控制。因此可以相信, TM做不到的某些事情, 真实计算机也做不到。[372]

8.8 参考文献

图灵机来自[8]。大约在同时, 曾经有过几种不太类似机器的提议来刻画什么是能计算的,

包括以下著作：Church的[1]，Kleene的[5]，Post的[7]。在所有这些著作之前，Gödel的著作[3]实际上证明了计算机无法回答所有数学问题。

研究多带图灵机，特别是其在运行时间上如何与单带模型比较的问题，开始于Hartmanis和Stearns的[4]。对多堆栈机器和计数器机器的检查来自[6]，但本书给出的构造来自[2]。

在8.1节中使用“hello, world”作为图灵机接受或停机的表示，这个方法出现在S·鲁笛奇S.Rudich未发表的笔记中。

1. A. Church, “An undecidable problem in elementary number theory,” *American J. Math.* **58** (1936), pp. 345–363.
2. P. C. Fischer, “Turing machines with restricted memory access,” *Information and Control* **9:4** (1966), pp. 364–379.
3. K. Gödel, “Über formal unentscheidbare sätze der Principia Mathematica und verwandter Systeme,” *Monatshefte für Mathematik und Physik* **38** (1931), pp. 173–198.
4. J. Hartmanis and R. E. Stearns, “On the computational complexity of algorithms,” *Transactions of the AMS* **117** (1965), pp. 285–306.
5. S. C. Kleene, “General recursive functions of natural numbers,” *Mathematische Annalen* **112** (1936), pp. 727–742.
6. M. L. Minsky, “Recursive unsolvability of Post’s problem of ‘tag’ and other topics in the theory of Turing machines,” *Annals of Mathematics* **74:3** (1961), pp. 437–455.
7. E. Post, “Finite combinatory processes-formulation,” *J. Symbolic Logic* **1** (1936), pp. 103–105.
8. A. M. Turing, “On computable numbers with an application to the Entscheidungsproblem,” *Proc. London Math. Society* **2:42** (1936), pp. 230–265. See also *ibid.* **2:43**, pp. 544–546.

第9章 不可判定性

本章首先在图灵机的背景下重复8.1节的论证，对于计算机不能解答的一些问题的存在性来说，这个论证是一个似乎有理的论证。问题在于8.1节的“证明”被迫忽略了一些实际限制，在任何真实计算机上，C语言（或任何其他程序设计语言）的每种实现都带有这些限制。但是这些限制（比如地址空间的大小）都不是根本性限制。倒不如说，随着时光流逝，从一些方面来衡量，比如地址空间的大小、主存的大小以及其他等等，可以预期计算机将要发生不确定的增长。

通过把注意力集中到不存在这些限制的图灵机上，就能更好地把握这个本质的思想：某种计算装置能做什么，假如今天还不能，那么在将来某个时刻能。在本章中，将要形式化地证明：任何图灵机都不能解答的与图灵机有关的问题的存在性。从8.6节知道，图灵机可以模拟真实计算机，甚至模拟那些没有目前已知存在的限制的计算机，所以，本章将要严格论证：无论多么慷慨地放松那些实际限制，计算机都不能解答下面这个问题：

- 这个图灵机接受由其自身（的编码）构成的输入吗？

然后，把图灵机可以解答的问题分成两类：有算法（即无论是否接受输入，都停机的图灵机）的问题和那些只能由下面这些图灵机来解答的问题：这些图灵机在不接受的输入上，可能死循环。后一种接受形式是有问题的，因为无论这个TM运行了多久，都无法知道是否接受输入。因此，我们将要把注意力集中到一些技术上，这些技术用来证明一些问题是“不可判定的”，即这些问题没有算法，无论在某些输入上不停机的图灵机是否接受这些问题。

下面将证明下列问题是不可判定的：

377

- 这台图灵机接受这个输入吗？

然后，利用这个不可判定性结果来证明许多其他不可判定问题。例如，证明：与一台图灵机所接受的语言有关的所有非平凡问题都是不可判定的，以及许多与图灵机、程序或计算机根本无关的问题是不可判定的。

9.1 非递归可枚举语言

回忆一下，如果对于某个TM M 有 $L = L(M)$ ，则语言 L 是递归可枚举的（缩写为RE）。另外，在9.2节中将要介绍“递归的”或“可判定的”语言，这些语言不仅是递归可枚举的，而且被无论是否接受都总是停机的TM所接受。

本节的长远目标是证明：由这样的有序对 (M, w) 组成的语言是不可判定的，其中：

1. M 是具有输入字母表 $\{0, 1\}$ 的图灵机（用二进制适当地编码过）。
2. w 是0和1的串。
3. M 接受输入 w 。

如果把输入限制在二进制字母表上时，这个问题是不可判定的，那么让TM具有任意字母表这样的更一般问题就肯定是不可判定的。

第一步是把这个问题叙述成关于一个具体语言成员性的真正问题。因此，必须给出一种无论TM有多少种状态，都只使用0和1的图灵机编码。一旦有了这种编码，就可以把任意二进制串当作是图灵机。如果一个串不是某台TM的合法表示，就认为这个串表示一台没有任何移动的TM。因此，可以认为每个二进制串都是某台TM。

一个中间目标，也就是本节的主题，涉及语言 L_d ，即“对角化语言”，这个语言由所有使得 w 所表示的TM不接受输入 w 的串 w 组成。我们将要证明：根本没有TM接受语言 L_d 。记住，证明根本没有图灵机接受一个语言，比证明一个语言是不可判定的（即没有算法或没有总是停机的TM）证明了更强的结论。

语言 L_d 起到一种与8.1.2节假设的程序 H_2 相类似的作用，每当 H_2 的输入以自身作为输入而不显示hello, world时， H_2 就显示hello, world。更准确地说，当把 H_2 自身作为输入时， H_2 的反应是悖论，所以 H_2 不可能存在，正是因为这样， L_d 才不可能被图灵机所接受，因为假如 L_d 被一台TM所接受，那么当以这台TM自身编码作为输入时，这台TM将不得不自相矛盾。

9.1.1 枚举二进制串

在下面的讨论中，将有必要把整数指派给所有二进制串，使得每个串对应一个整数，并且每个整数对应一个串。如果 w 是二进制串，就把 $1w$ 当作二进制整数 i 。于是将要把 w 称为第 i 个串。也就是说， ϵ 是第一个串，0是第二个串，1是第三个串，00是第四个串，01是第五个串，依此类推。等价地说，把这些串按长度排序，把等长的串按字典序排序。此后，将要把第 i 个串称为 w_i 。

9.1.2 图灵机编码

下一个目标是设计图灵机的二进制编码，使得可以认为具有输入字母表 $\{0, 1\}$ 的每个TM都是二进制串。因为刚才看到过如何枚举二进制串，所以将要把图灵机等同于整数，并且可以谈论“第 i 个图灵机 M_i ”。为了把TM $M = (Q, \{0, 1\}, \Gamma, \delta, q_1, B, F)$ 表示成二进制串，必须首先把整数指派给状态、带符号以及方向 L 和 R 。

- 我们将要假设：对于某个 r ，状态是 q_1, q_2, \dots, q_r 。初始状态将总是 q_1 ， q_2 将是惟一的接受状态。注意，因为假设每当TM进入接受状态时就停机，所以从不需要多于一个接受状态。
- 我们将要假设：对于某个 s ，带符号是 X_1, X_2, \dots, X_s 。 X_1 将永远是符号0， X_2 将是1， X_3 将是 B （空格）。但是，其他带符号可以任意地指派给其余的整数。
- 我们将要把方向 L 称为 D_1 ，而把方向 R 称为 D_2 。

因为可以用许多不同的顺序把整数指派给每个TM M 的状态和带符号，所以典型的TM将有超过一个的编码。但是，这个事实在下面并不重要，因为将要证明：没有任何编码能表示TM M ，使得 $L(M) = L_d$ 。

一旦选定了整数表示每个状态、符号以及方向，就能编码转移函数 δ 。假设对于某些整数 i, j, k, l, m ，一条转移规则是 $\delta(q_i, X_j) = (q_k, X_l, D_m)$ 。将要把这个规则编码成串 $0^i 10^j 10^k 10^l 10^m$ 。注意，因为 i, j, k, l, m 都至少是1，所以在单个转移的编码中，没有两个以上连续的1。

整个TM M 的编码由转移的所有编码组成,按照某种顺序排列,用成对的1分隔:

$$C_111C_211\cdots C_{n-1}11C_n$$

其中每个 C_i 都是 M 的一个转移的编码。

例9.1 设讨论的TM是

$$M = (\{q_1, q_2, q_3\}, \{0, 1\}, \{0, 1, B\}, \delta, q_1, B, \{q_2\})$$

δ 包括规则:

$$\delta(q_1, 1) = (q_3, 0, R)$$

$$\delta(q_3, 0) = (q_1, 1, R)$$

$$\delta(q_3, 1) = (q_2, 0, R)$$

$$\delta(q_3, B) = (q_3, 1, L)$$

其中每条规则的编码分别是:

0100100010100

0001010100100

00010010010100

0001000100010010

例如,第一条规则可以写成 $\delta(q_1, X_2) = (q_3, X_1, D_2)$, 因为 $1 = X_2$, $0 = X_1$, 且 $R = D_2$ 。因此,如上所示,这条规则的编码是 $0^110^210^310^110^2$ 。 M 的编码是

01001000101001100010101001001100010010010100110001000100010010

注意, M 有许多其他的可能编码。具体地说,可以用 $4!$ 种顺序中任意一种来列出这四个转移的编码,这样就给出 M 的24种编码。□

在9.2.3节中,将会需要编码由TM和串组成的有序对 (M, w) 。对于这个有序对使用这样的编码: M 编码后面接着111,再后面接着 w 。注意,没有TM的有效编码可以包含连续三个1,所以可以确保111的首次出现把 M 的编码与 w 分开。例如,如果 M 是例9.1的TM, w 是1011,则 (M, w) 的编码就是在例9.1末尾所示的串后面接着1111011。

9.1.3 对角化语言

在9.1.2节中编码了图灵机,所以现在有了 M_i (即“第 i 个图灵机”)的具体概念:TM M_i 的编码是第 i 个二进制串 w_i 。许多整数根本不对应任何TM。例如,11001不以0开头,而0010111010010100有三个连续的1。如果 w_i 不是有效的TM编码,则将认为 M_i 是一台具有一个状态但没有转移的TM。也就是说,对于这些 i 值, M_i 是一台在任何输入上都立即停机的TM。因此,如果 w_i 不是有效的TM编码,则 $L(M_i)$ 是 \emptyset 。

现在,可以做出一个至关重要的定义。

- 语言 L_d ,即对角化语言,是使得 w_i 不属于 $L(M_i)$ 的串 w_i 的集合。

也就是说,当给定 w 作为输入时,编码为 w 的TM M 不接受这个输入, L_d 就由这样的串 w 组成。

如果考虑图9-1,就能明白把 L_d 称为“对角化”语言的原因。这个表说明,对于所有的 i 和 j ,TM M_i 是否接受输入串 w_j ;1意味着“是,接受”,0意味着“否,不接受”^①。可以认为,第 i 行是语言 $L(M_i)$ 的特征向量,即这行中的1表示属于这个语言的串。

对角线的值说明 M_i 是否接受 w_i 。为了构造 L_d ,把对角线取补。例如,假如图9-1是正确的表,则取补的对角线应当以1,0,0,0,...开头。因此, L_d 应当包含 $w_1 = \varepsilon$,而不包含从 w_2 到 w_4 的串,这三个串是0,1,00,依此类推。

把对角线取补来构造一个语言的特征向量,这个语言不可能在任何行中出现,这个技巧称为对角化。对角化起作用,是因为对角线的补本身是描述某个语言(即 L_d)成员性的特征向量。这个特征向量与图9-1所示的每一行都在某一列上不同。因此,对角线的补不可能是任何图灵机的特征向量。

			$j \rightarrow$						
				1	2	3	4	...	
1	0	1	1	0	...				
2	1	1	0	0	...				
3	0	0	1	1	...				
4	0	1	0	1	...				
...	
...	
...	
									对角线

图9-1 表示图灵机对于串的接受性的表

381

9.1.4 证明 L_d 非递归可枚举

在关于特征向量和角化的上述直觉的引导下,现在将要形式化地证明一个关于图灵机的基本结果:不存在接受语言 L_d 的图灵机。

定理9.2 L_d 不是递归可枚举语言。也就是说,不存在接受语言 L_d 的图灵机。

证明 假设对于某个TM M , L_d 是 $L(M)$ 。因为 L_d 是字母表 $\{0, 1\}$ 上的语言,所以 M 应当在已经构造的图灵机表中,因为这个表包含了具有输入字母表 $\{0, 1\}$ 的所有TM。因此, M 至少有一个编码,比如 i ,也就是说, $M = M_i$ 。

现在,询问 w_i 是否属于 L_d 。

- 如果 w_i 属于 L_d ,则 M_i 接受 w_i 。但是,根据 L_d 的定义, w_i 不属于 L_d ,因为 L_d 只包含使得 M_i 不接受 w_i 这样的 w_i 。
- 同样,如果 w_i 不属于 L_d ,则 M_i 不接受 w_i 。因此,根据 L_d 的定义, w_i 属于 L_d 。

w_i 不能既属于 L_d 又不属于 L_d ,所以结论是: M 存在这个假设包含矛盾。也就是说, L_d 不是递归可枚举语言。 \square

9.1.5 习题

习题9.1.1 下面所示是什么串:

- * a) w_{37} ?
- b) w_{100} ?

习题9.1.2 写出图8-9中的图灵机的一种可能编码。

! 习题9.1.3 这里是两个语言的定义,虽然这些语言与 L_d 类似,但是却与 L_d 不同。对于每个语

^① 应当注意,实际的表一点也不像这个图所示的表。所有的小整数都不表示有效的TM编码,因此都表示没有移动的平凡TM,所以这个表的顶上行其实都是清一色的0。

言，使用对角化类型的论证来证明这个语言不能被图灵机所接受。注意，不能基于对角线本身来发展论证，而必须在图9-1所示矩阵中找出另一个无穷的点序列。

* a) 所有使得 M_{2i} 不接受 w_i 的 w_i 的集合。

382

b) 所有使得 M_i 不接受 w_{2i} 的 w_i 的集合。

！习题9.1.4 仅仅考虑了具有输入字母表 $\{0, 1\}$ 的图灵机。假设想要给无论什么输入字母表的所有图灵机都指派整数。这是不太可能的，因为虽然状态或非输入带符号的名称是任意的，但是具体的输入符号却是有影响的。例如，语言 $\{0^n 1^n \mid n \geq 1\}$ 和 $\{a^n b^n \mid n \geq 1\}$ 尽管在某种程度上相似，但却不是相同的语言，所以被不同的TM所接受。但是，可以假设：所有TM输入字母表都是从无穷符号集合 $\{a_1, a_2, \dots\}$ 中挑选的。说明如何可以给所有这样的图灵机都指派一个整数，这些图灵机都用这些符号的有穷子集合来作为输入字母表。

9.2 是递归可枚举但不可判定的问题

现在，已经看到了一个为任何图灵机所不接受的问题，即对角化语言 L_d 。下一个目标是：把递归可枚举（RE）语言（即TM所接受的语言）的结构细分成两类。第一类对应着通常认为是算法的那些语言，这些语言各自都拥有一台图灵机，这台图灵机不仅识别这个语言，而且还在已经判定了输入串不属于这个语言时发出通知。这样的图灵机最终无论是否到达接受状态，最终总是停机。

第二类语言由任何具有停机保证的图灵机都不接受的RE语言组成。这些语言以不方便的方式被接受：如果输入属于语言，则最终知道这个结论，但如果输入不属于语言，则图灵机可以死循环，将永远不能肯定最终不接受这个输入。正如将要看到的，这种类型的语言的一个例子是：使得TM M 接受输入 w 的一些编码对 (M, w) 的集合。

9.2.1 递归语言

如果对于某个图灵机 M ， $L = L(M)$ ，使得：

- 1. 如果 w 属于 L ，则 M 接受（因此 M 停机）。
- 2. 如果 w 不属于 L ，则 M 最终停机，但 M 永远不进入接受状态。

则说语言 L 是递归的。这种类型的TM对应着“算法”的一种非形式化概念，即总是终止并产生答案的、有确切定义的步骤序列。如果像通常那样，认为语言 L 是“问题”，那么若 L 是递归语言，则问题 L 称为可判定的，若 L 不是递归语言，则 L 称为不可判定的。

解答一个问题的算法的存在性或不存在性，通常比解答这个问题的某台TM的存在性更加重要。因为前面说过，不保证停机的图灵机可能不能给出足够的信息，来最终得出结论说：一个串不属于这个语言，所以在某种程度上，这些TM没有“解答问题”。因此，把问题或语言划分成可判定的（算法解答的问题）与不可判定的，比划分递归可枚举语言（具有某种类型TM的语言）与非递归可枚举语言（根本没有TM的语言）更加重要。图9-2说明在这三个语言类之间的关系：

383

- 1. 递归语言。
- 2. 递归可枚举但非递归的语言。
- 3. 非递归可枚举（非RE）语言。

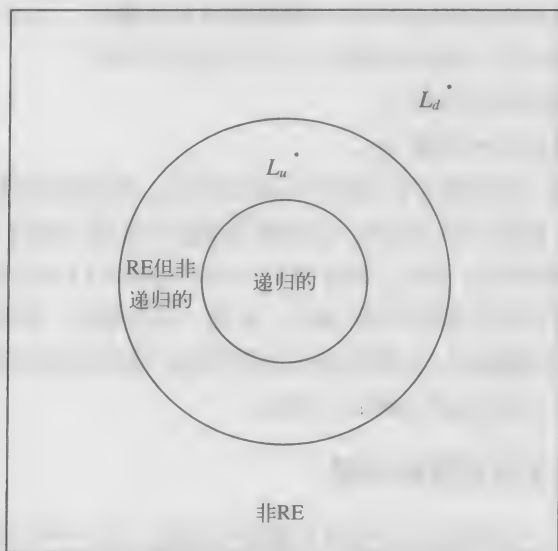


图9-2 递归语言、RE语言以及非RE语言之间的关系

已经正确地定位了非RE语言 L_d ，还说明了语言 L_u ，即“通用语言”，不久将证明：虽然 L_u 是RE，但 L_u 不是递归的。

为何用“递归的”？

如今的程序员都熟悉递归函数。但是这些递归函数似乎与总是停机的图灵机没有任何关系。更糟糕的是，相反的概念（非递归的或不可判定的）是指不能被任何算法所识别的那些语言，但是习惯认为，“非递归的”是指那些简单到不需要递归函数调用的计算。

术语“递归的”，作为“可判定的”同义词，可以追根溯源到数学，因为在计算机之前这个术语就存在了。后来，基于递归（不是迭代或循环）的对计算的形式化，被普遍用来作为计算的记号。这些记号与函数式程序设计语言（比如LISP或ML）的计算有几分相似，这里将不讨论这些记号。在这种意义下，说一个问题是递归的，就具有肯定意义：“这个问题足够简单，可以写递归函数来解答这个问题，并且这个函数总是终止”。这恰好是这个术语当今所包含的意思，与图灵机有联系。

术语“递归可枚举”，可以追根溯源到同样一族概念。一个函数可以按照某种顺序来列举语言的所有成员；也就是说，这个函数可以“枚举”这些成员。可以让其成员按照某种顺序列举出来的语言，与被某个TM所接受的语言是相同的，虽然TM可能在不接受的输入上死循环。

9.2.2 递归语言和递归可枚举语言的补

在证明一些语言属于图9-2第二个环（即是RE但不是递归的）方面，得力的工具是考虑这个语言的补。我们将要证明：递归语言对于补是封闭的。因此，如果一个语言 L 是RE，但 L 的补 \bar{L}

不是RE, 则可以知道 L 不可能是递归的。因为假如 L 是递归的, 则 \bar{L} 也应当是递归的, 因此肯定是RE。现在证明递归语言的这个重要封闭性。

定理9.3 如果 L 是递归语言, 则 \bar{L} 也是递归语言。

证明 对于某个总是停机的TM M , 设 $L = L(M)$ 。通过图9-3所示的构造, 来构造一个TM \bar{M} , 使得 $\bar{L} = L(\bar{M})$ 。也就是说, \bar{M} 的行为完全类似于 M 。但是, M 经过如下修改以产生 \bar{M} ：

1. M 的接受状态都变成 \bar{M} 的非接受状态, 这些状态都没有转移; 即在这些状态中, \bar{M} 将停机不接受。
2. \bar{M} 有一个新的接受状态 r ; 没有从 r 出发的转移。
3. 对于使得 M 没有转移(即 M 停机不接受)的 M 的非接受状态和 M 的带符号的每种组合, 都添加一个到接受状态 r 的转移。

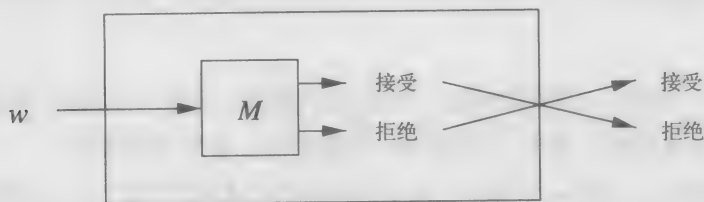


图9-3 接受一个递归语言的补的一台TM的构造

由于 M 保证停机, 所以知道 \bar{M} 也保证停机。而且, \bar{M} 恰好接受 M 所不接受的串。因此 \bar{M} 接受 \bar{L} 。□

关于语言的补, 有另一个重要事实, 这个事实进一步限制了在图9-2的示意图中, 一个语言和这个语言的补可以落在何处。把这个限制陈述在下一个定理中。

384
385

定理9.4 如果一个语言 L 和这个语言的补都是RE, 则 L 是递归的。注意, 根据定理9.3, \bar{L} 也是递归的。

证明 这个证明如图9-4所示。设 $L = L(M_1)$ 且 $\bar{L} = L(M_2)$ 。TM M 平行地模拟 M_1 和 M_2 。可以设 M 是2带TM, 然后把 M 转化成1带TM, 让这个模拟既容易又明显。 M 的一条带模拟 M_1 的带, M 的另一条带模拟 M_2 的带。 M_1 和 M_2 的状态分别是 M 的状态的一个分量。

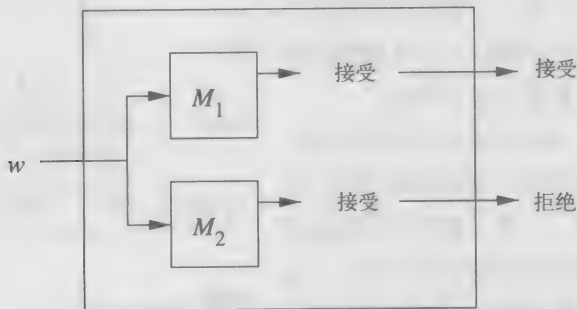


图9-4 模拟接受一个语言及其补的两个TM

如果 M 的输入 w 属于 L , 则 M_1 最终将接受。如果这样, 则 M 接受并且停机。如果 w 不属于 L , 则 w 属于 \bar{L} , 所以 M_2 最终将接受。当 M_2 接受时, M 停机不接受。因此, 在所有输入上 M 都停机, $L(M)$ 恰好是 L 。因为 M 总是停机, 且 $L(M) = L$, 所以结论是 L 是递归的。□

可以把定理9.3和定理9.4总结如下。在图9-2示意图中, 语言 L 及其补 \bar{L} 的9种可能安排方式中, 只有下列4种是可能的:

1. L 和 \bar{L} 都是递归的, 即两者都在内环中。
2. L 和 \bar{L} 都不是RE, 即两者都在外环中。
3. L 是RE但不是递归的, \bar{L} 不是RE, 即一个在中环中, 另一个在外环中。
4. \bar{L} 是RE但不是递归的, L 不是RE, 即与(3)一样, 但 L 和 \bar{L} 互换。

386

在上述结论的证明中, 定理9.3消除了下面这种可能性: 一个语言(L 或 \bar{L})是递归的, 而另一个语言属于其他两类之一。定理9.4消除了下面这种可能性: 两个语言都是RE, 但都不是递归的。

例9.5 作为一个例子, 考虑语言 L_d , 已知 L_d 不是RE。因此, \bar{L}_d 不可能是递归的。但是有两种可能: 要么 \bar{L}_d 是非RE, 要么 \bar{L}_d 是RE但不是递归的。事实上是后者。

\bar{L}_d 是使得 M_i 接受 w_i 的串 w_i 的集合。这个语言类似于通用语言 L_u , L_u 由所有这样的 (M, w) 对组成, 使得 M 接受 w , 将要在9.3节中证明: L_u 是RE。同样的论证可以用来证明: \bar{L}_d 是RE。□

9.2.3 通用语言

在8.6.2节中, 已经非形式化地讨论过图灵机如何可以用来模拟装入了任意程序的计算机。也就是说, 单个的图灵机可以用来作为“存储程序的计算机”, 从一条或多条带上来获取程序和数据, 输入就放在这些带上。在本节中, 将要更加形式化地重复这个思想, 这种形式化来自于把图灵机说成是已存储的程序的表示。

定义 L_u (即通用语言) 是这样一些二进制串的集合, 这些二进制串是用9.1.2节记号编码的有序对 (M, w) , 使得 w 属于 $L(M)$, 其中 M 是具有二进制输入字母表的TM, w 是 $(0 + 1)^*$ 中的串。也就是说, L_u 是表示一台TM和这台TM所接受的输入的一些串的集合。我们将要证明: 存在TM U , 通常称为通用图灵机, 使得 $L_u = L(U)$ 。因为 U 的输入是二进制串, 所以 U 其实是二进制输入图灵机的列表中的某个 M_i , 在9.1.2节中发展了这个列表。

按照图8-22的思路, 把 U 描述成多带图灵机, 这是最容易的。在 U 的情形中, M 的转移和串 w 在开始时都保存在第一条带上。第二条带将用来保存所模拟的 M 的带, 使用与 M 的编码相同的格式。也就是说, M 的带符号 X_i 将表示成 0^i , 带符号用单个1分隔。 U 的第三条带保存 M 的状态, 状态 q_i 表示成 i

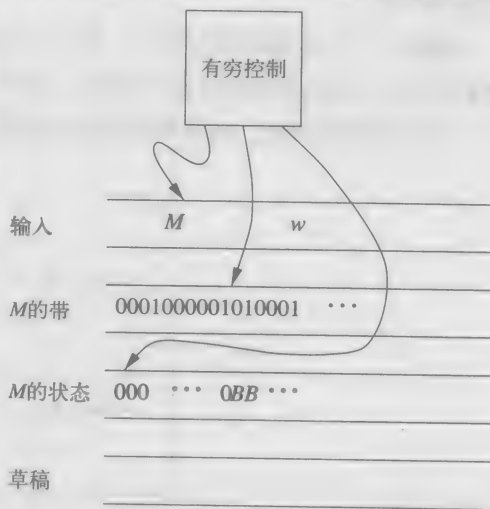


图9-5 一台通用图灵机的组织

个0。 U 的草图在图9-5中。

M 的操作可以小结如下：

1. 检查输入，以确保 M 的编码是某个TM的合法编码。如果不是，则 U 停机不接受。因为假设了无效编码表示没有移动的TM，并且这样的TM不接受任何输入，所以这个动作是正确的。
 2. 初始化第二条带，使之以编码的形式包含输入 w 。也就是说，对于 w 的每个0，在第二条带上写上10，对于 w 的每个1，在第二条带上写上100。注意，在 M 的被模拟带上的空格（这些空格用1000表示），其实将不出现在第二条带上；除了 w 使用的单元之外，所有单元都将包含 U 的空格。但是， U 知道，假如 U 在寻找 M 的被模拟符号，并找到 U 自身的空格，则 U 必须把这个空格换成序列1000，以模拟 M 的空格。
 3. 把0（ M 的初始状态）写在第三条带上，把 U 的第二条带的带头移动到第一个被模拟单元。
 4. 为了模拟 M 的一步移动， U 在自己的第一条带上查找 $0^i 10^k 10^l 10^m$ ，使得 0^i 是带3上的状态， 0^i 是在带2上从 U 扫描的位置开始的 M 的带符号。这个转移是 M 下一步将进行的转移。 U 应该完成以下操作：
 - (a) 把带3的内容改成 0^k ；也就是说，模拟 M 的状态改变。为了这样做， U 首先把带3上所有0都改成空格，然后把 0^k 从带1复制到带3上。
 - (b) 把带2上 0^i 换成 0^l ；也就是说，改变 M 的带符号。如果需要增减空间（即 $i \neq l$ ），则用草稿带和8.6.2节的平移技术来调整空间。
 - (c) 根据是否 $m = 1$ （向左移动）或 $m = 2$ （向右移动），把带2上带头分别向左或右移到一个1的位置。因此， U 模拟 M 向左或向右移动。
 5. 如果 M 没有与所模拟的状态和带符号匹配的转移，则在(4)中将找不到转移。因此， M 在所模拟格局中停机， U 必须同样停机。
 6. 如果 M 进入接受状态，则 U 接受。
- 以这样的方式， U 在 w 上模拟 M 。 U 接受编码对 (M, w) ，当且仅当 M 接受 w 。

387

更有效的通用TM

U 对 M 的一种有效的模拟（这种模拟可能不要求在带上平移符号），可以让 U 首先确定 M 使用的带符号数。如果存在从 $2^{k-1} + 1$ 到 2^k 之间这么多个符号，则 U 可以用 k 位二进制编码来惟一表示不同的带符号。可以用 k 个 U 的带单元来模拟 M 的带单元。为了让模拟变得更加容易， U 可以改写 M 的给定转移，以使用固定长度二进制编码来代替已经介绍过的可变长度一进制编码。

9.2.4 通用语言的不可判定性

现在可以展示一个问题，这个问题是RE但不是递归的，这就是语言 L_u 。知道 L_u 是不可判定的（即不是递归语言）比先前发现 L_d 不是RE在许多方面都更有价值。原因在于，从 L_u 到一个问题 P 的归约，无论 P 是否是RE，都可以用来证明不存在解答 P 的算法。但是，从 L_d 到 P 的归约，只

有当 P 不是RE时,才是可能的,所以 L_d 不能用来证明下面这样一些问题的不可判定性,这些问题是RE但不是递归的。另一方面,如果想要证明一个问题不是RE,则只能用 L_d ; L_u 是没有用的,因为 L_u 是RE。

停机问题

人们常常听说,图灵机的停机问题是一个与 L_u 类似的问题,即一个是RE但不是递归的问题。事实上,A. M. 图灵的最初的图灵机是以停机方式而不是以终结状态方式来接受的。对于TM M ,可以定义 $H(M)$ 是这样一些输入 w 的集合:使得在给定输入 w 时,无论 M 是否接受 w , M 都停机。于是,停机问题就是使得 w 属于 $H(M)$ 的一些有序对 (M, w) 的集合。这个问题(或语言)是另一个是RE但不是递归的问题的例子。

定理9.6 L_u 是RE但不是递归的。

证明 在9.2.3节中,证明过 L_u 是RE。假设 L_u 是递归的。于是根据定理9.3, L_u 的补 $\overline{L_u}$ 也是递归的。但是,如果有一个TM M 接受 $\overline{L_u}$,则可以构造一个TM来接受 L_d (用下面解释的方法)。已知 L_d 不是RE,所以 $\overline{L_u}$ 是递归的这个假设包含着矛盾。

假设 $L(M) = \overline{L_u}$ 。如图9-6所示,可以把TM M 修改成TM M' , M' 接受 L_d 如下。

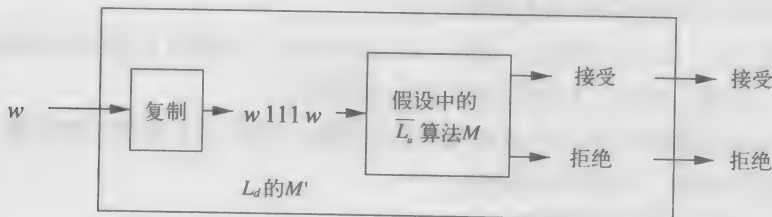


图9-6 从 L_d 到 $\overline{L_u}$ 的归约

1. 给定串 w 作为输入,在检查了 w 中不含连续的三个1之后(若 w 含111,则立即拒绝 w), M' 把输入改成 $w111w$ 。读者可以(作为练习)写一个TM程序来在单条带上完成这个步骤。不过,可以这样做的一个容易的论证是用第二条带复制 w ,然后把2带TM转化成1带TM。
2. M' 在新的输入上模拟 M 。如果 w 是前述枚举中的 w_i ,则 M' 确定 M_i 是否接受 w_i 。 M 接受 $\overline{L_u}$,所以 M 接受当且仅当 M_i 不接受 w_i ,即 w_i 属于 L_d 。

因此, M' 接受 w 当且仅当 w_i 属于 L_d 。根据定理9.2,可以知道 M' 不可能存在,所以结论是: L_u 不是递归的。□

9.2.5 习题

习题9.2.1 证明:停机问题是RE但不是递归的。停机问题是一些 (M, w) 有序对的集合, (M, w) 使得当给定输入 w 时, M 停机(无论接受或不接受)。(参看9.2.4节中关于“停机问题”的方框。)

习题9.2.2 在9.2.1节“为何用‘递归的’?”方框中提示过,存在着“递归函数”的概念,

这个概念与图灵机竞争作为什么是可以计算的模型。在本题中，将要探讨递归函数记号的一个例子。一个递归函数就是用有穷多条规则定义的一个函数 F 。每条规则都为某些参数说明函数 F 的值；这种说明可以使用变元、非负整数常数、后继（加1）函数、函数 F 本身以及通过函数合成从这些对象构造出的表达式等。例如，阿克曼函数是由下列规则定义的：

390

1. $A(0, y) = 1$ ，对于任意的 $y \geq 0$ 。
2. $A(1, 0) = 2$ 。
3. $A(x, 0) = x + 2$ ，对于任意的 $x \geq 2$ 。
4. $A(x + 1, y + 1) = A(A(x, y + 1), y)$ ，对于任意的 $x \geq 0$ 和 $y \geq 0$ 。

回答下列问题：

- * a) 求 $A(2, 1)$ 的值。
- ! b) $A(x, 2)$ 是 x 的什么函数？
- ! c) 求 $A(4, 3)$ 的值。

习题9.2.3 非形式化地描述枚举下列整数集合的多带图灵机，这里枚举的意思是：从一些空白带开始，在一条带上显示 $10^{i_1}10^{i_2}1\cdots$ ，以表示集合 $\{i_1, i_2, \cdots\}$ 。

- * a) 所有完全平方数的集合 $\{1, 4, 9, \cdots\}$ 。
- b) 所有素数的集合 $\{2, 3, 5, 7, 11, \cdots\}$ 。

!! c) 所有使得 M_i 接受 w_i 的 i 的集合。提示：不可能按照数值顺序来产生所有这些 i 。原因在于，这个语言（即 $\overline{L_d}$ ）是RE但不是递归的。事实上，RE非递归语言的一种定义就是：可以枚举这些语言，但是不能按照数值顺序来枚举。枚举这些语言的根本“技巧”在于，必须在所有 w_i 上模拟 M_i ，但是不允许任何 M_i 死循环，因为一旦遇上某个 M_i 在 w_i 上不停机，那么对于 $j \neq i$ ， M_i 的死循环就阻止了尝试任何其他 M_j 。因此，必须以分成轮的方式操作，在第 i 轮中只尝试有穷多个 M_i ，并只尝试有穷多步。因此，每轮都能在有穷时间内完成。只要对于每个 M_i 和每个步数 s 都存在某一轮，使得该轮将要模拟 M_i 至少 s 步，则最终将发现接受 w_i 的每个 M_i 并枚举 i 。

* **习题9.2.4** 设 L_1, L_2, \cdots, L_k 是字母表 Σ 上语言的集合，使得：

1. 对于所有 $i \neq j$ ， $L_i \cap L_j = \emptyset$ ；即没有串同时属于这两个语言。
2. $L_1 \cup L_2 \cup \cdots \cup L_k = \Sigma^*$ ；即每个串至少属于这些语言中的一个。
3. 对于 $i = 1, 2, \cdots, k$ ，每个语言 L_i 都是递归可枚举的。

证明：这些语言中每个都是递归的。

391

*! **习题9.2.5** 设 L 是递归可枚举的并设 \overline{L} 是非RE。考虑语言

$$L' = \{0w \mid w \text{ 属于 } L\} \cup \{1w \mid w \text{ 不属于 } L\}.$$

能否肯定地说 L' 或其补是递归的、RE或非RE？给出答案的理由。

! **习题9.2.6** 除了在9.2.2节中对于补的讨论之外，还没有讨论过递归语言或RE语言的封闭性。区分一下递归语言或RE语言对下列运算是否封闭。可以给出非形式化的（但清楚的）构造来证明封闭。

- * a) 并。
- b) 交。

- c) 连接。
- d) 克林闭包 (星号)。
- * e) 同态。
- f) 逆同态。

9.3 与图灵机有关的不可判定问题

现在将要使用语言 L_u 和 L_d (已知这两个语言关于可判定性和递归可枚举性的状况) 来证明其他的不可判定或非RE语言。在这些证明的每一个当中都要利用归约技术。首批不可判定问题都与图灵机有关。事实上, 本节中的讨论最终归结为“莱斯定理”的证明, 这个定理提出: 图灵机的任何只依赖于TM所接受的语言的非平凡性质, 都一定是不可判定的。9.4节将研究与图灵机和图灵机的语言无关的一些不可判定问题。

9.3.1 归约

在8.1.3节中介绍过归约的概念。一般说来, 如果有一个算法把问题 P_1 的实例转化成问题 P_2 的具有相同答案的实例, 则说 P_1 归约到 P_2 。可以使用这个证明来证明 P_2 至少有 P_1 那么难。因此, 如果 P_1 不是递归的, 则 P_2 不可能是递归的。如果 P_1 是非RE, 则 P_2 不可能是RE。正如在8.1.3节中提到过的那样, 必须小心谨慎地把已知的困难问题归约到那个想要证明至少同样困难的问题上, 而不是相反。

如图9-7所示, 一个归约必须把 P_1 具有“是”回答的任何实例都变成 P_2 具有“是”回答的实例, 必须把 P_1 具有“否”回答的每个实例都变成 P_2 具有“否”回答的实例。注意, 每个 P_2 实例都是一个或多个 P_1 实例的目标, 这并不重要, 事实上, P_2 只有一小部分才是归约的目标, 这是非常常见的。

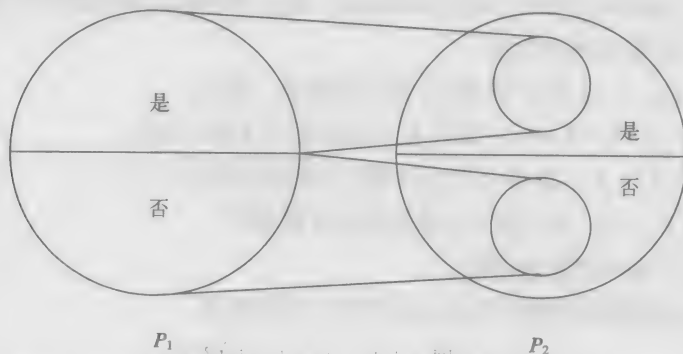


图9-7 把肯定实例变成肯定实例且把否定实例变成否定实例的归约

形式化地说, 从 P_1 到 P_2 的归约是这样一台图灵机, 这台图灵机把写在带上的一个 P_1 实例作为输入, 停机时在带上有一个 P_2 实例。在实践中, 一般将描述归约, 似乎这些归约就是把一个 P_1 实例作为输入, 产生一个 P_2 实例作为输出的计算机程序。图灵机与计算机程序的等价性允许采用任意一种方式来描述这个归约。下述定理强调了这些归约的重要性, 我们将看到这个定理的无数应用。

定理9.7 如果存在从 P_1 到 P_2 的归约, 那么:

- a) 若 P_1 是不可判定的, 则 P_2 也是不可判定的。
- b) 若 P_1 是非RE, 则 P_2 也是非RE。

证明 首先假设 P_1 是不可判定的。如果可以判定 P_2 , 则可以把从 P_1 到 P_2 的归约与判定 P_2 的算法组合起来, 构造出一个判定 P_1 的算法。这个思想如图8-7所示。更详细地说, 假设给定 P_1 的一个实例 w 。对 w 使用归约算法, 这个算法把 w 转化成 P_2 的一个实例 x 。然后对 x 使用对 P_2 所使用的算法。如果这个算法说“是”, 则 x 属于 P_2 。因为可以把 P_1 归约到 P_2 , 所以知道 P_1 对于 w 回答“是”; 即 w 属于 P_1 。同样, 如果 x 不属于 P_2 , 则 w 不属于 P_1 , 对于问题“ x 属于 P_2 吗?” 所给出的任何回答, 也是对“ w 属于 P_1 吗?” 的正确回答。

393

因此就与 P_1 是不可判定的假设发生了矛盾。结论是: 如果 P_1 是不可判定的, 则 P_2 也是不可判定的。

现在考虑(b)部分。假设: P_1 是非RE, 而 P_2 是RE。现在, 有一个算法把 P_1 归约到 P_2 , 但是只有一个过程来识别 P_2 ; 也就是说, 存在一台TM, 如果这台图灵机的输入属于 P_2 , 则说“是”, 但如果输入不属于 P_2 , 则可能不停机。如同(a)部分那样, 从 P_1 的一个实例 w 开始, 用归约算法把 w 转化成 P_2 的一个实例 x 。然后对 x 使用 P_2 的TM。如果 x 被接受, 则接受 w 。

这个过程描述了一台接受的语言是 P_1 的TM (可能不停机)。如果 w 属于 P_1 , 则 x 属于 P_2 , 所以这个TM将接受 w 。如果 w 不属于 P_1 , 则 x 不属于 P_2 。此时, 这个TM既可能停机也可能不停机, 但肯定不会接受 w 。因为假设过不存在接受 P_1 的TM, 所以已经用归谬法证明了也不存在接受 P_2 的TM; 即如果 P_1 是非RE, 则 P_2 也是非RE。 □

9.3.2 接受空语言的图灵机

作为与图灵机有关的归约的一个例子, 研究两个语言, 即所谓 L_e 和 L_{ne} 。每个语言都由二进制串组成。如果 w 是一个二进制串, 则在9.1.2节的枚举中, w 表示某个TM M_i 。

如果 $L(M_i) = \emptyset$, 即 M_i 不接受任何输入, 则 w 属于 L_e 。因此, L_e 是由所有接受的语言为空的编码过的TM组成的语言。另一方面, 如果 $L(M_i)$ 不是空语言, 则 w 属于 L_{ne} 。因此, L_{ne} 是由所有至少接受一个输入的图灵机的编码组成的语言。

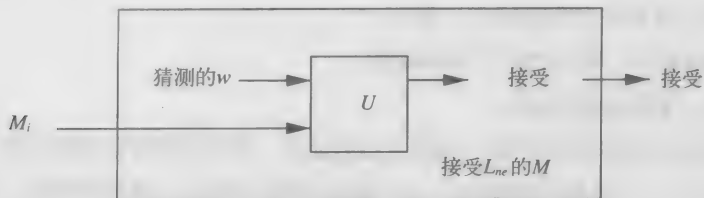
在下面的讨论中, 认为一个串就是这个串所表示的图灵机, 这样做是方便的。因此, 可以把刚刚提到的两个语言定义为:

- $L_e = \{ M \mid L(M) = \emptyset \}$
- $L_{ne} = \{ M \mid L(M) \neq \emptyset \}$

注意, L_e 和 L_{ne} 都是二进制字母表 $\{0, 1\}$ 上的语言, 并且是互补的。下面将要看到, L_{ne} 是这两个语言中“较容易的”一个; L_{ne} 是RE但不是递归的。另一方面, L_e 是非RE。

定理9.8 L_{ne} 是递归可枚举的。

证明 只需展示一个接受 L_{ne} 的TM。描述一个非确定型TM M , M 的设计图如图9-8所示, 这是最容易的。根据定理8.11, 可以把 M 转化成确定型TM。

图9-8 接受 L_{ne} 的NTM的构造

M 的操作如下：

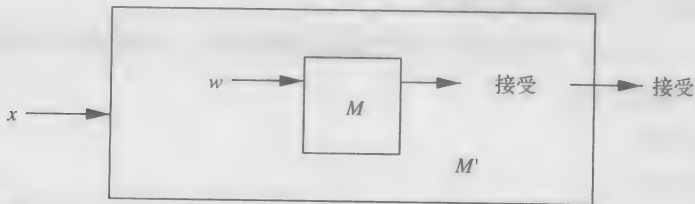
1. M 把一个TM编码 M_i 作为输入。
2. 使用非确定性能力， M 猜测 M_i 可能接受的输入 w 。
3. M 检查 M_i 是否接受 w 。对于这个部分， M 可以模拟接受 L_u 的通用TM U 。
4. 如果 M_i 接受 w ，则 M 接受自身的输入，即 M_i 。

通过这种方式，如果 M_i 接受即使一个串，则 M 也将猜到到这个串（当然，这个串是在所有猜到的其他串当中），并接受 M_i 。但如果 $L(M_i) = \emptyset$ ，则任何猜测 w 都不能导致 M_i 接受，所以 M 不接受 M_i 。因此 $L(M) = L_{ne}$ 。□

下一步是证明： L_{ne} 不是递归的。为此，把 L_u 归约到 L_{ne} 。也就是说，将要描述一个算法，这个算法把输入 (M, w) 变换成输出 M' ，即另一个图灵机的编码，使得 w 属于 $L(M)$ 当且仅当 $L(M')$ 非空。换句话说， M 接受 w 当且仅当 M' 至少接受一个输入。这个技巧就是，让 M' 忽略自身的输入，并且在输入 w 上模拟 M 。如果 M 接受，则 M' 接受自身的输入；因此 M 接受 w 就等于是 $L(M')$ 非空。假如 L_{ne} 是递归的，那么就可能有一个算法来区分 M 是否接受 w ：构造 M' 并看看是否 $L(M') = \emptyset$ 。

定理9.9 L_{ne} 不是递归的。

证明 将要遵循上面给出的证明要点。必须设计一个算法，这个算法把一个输入变换成一个TM M' ，这个输入是一个二进制编码有序对 (M, w) ，使得 $L(M') \neq \emptyset$ 当且仅当 M 接受输入 w 。 M' 的构造如图9-9所示。将要看到，如果 M 不接受 w ，则 M' 不接受任何输入；即 $L(M') = \emptyset$ 。但是，如果 M 接受 w ，则 M' 接受每个输入，因此 $L(M')$ 肯定不是 \emptyset 。

图9-9 定理9.9中从 (M, w) 构造的TM M' 的设计图； M' 接受任意输入当且仅当 M 接受 w

把 M' 设计成如下操作：

1. M' 忽略自身的输入 x 。更进一步， M' 把自身输入换成表示TM M 和输入串 w 的那个串。因为 M' 是为一个具体的有序对 (M, w) 而设计的，这个有序对具有某个长度 n ，所以可以把 M' 构造成具有状态序列 q_0, q_1, \dots, q_n ，其中 q_0 是初始状态。
- (a) 对于 $i = 0, 1, \dots, n-1$ ，在状态 q_i 中， M' 写下 (M, w) 编码的第 $i+1$ 位，进入状态 q_{i+1} ，并

向右移动。

(b) 在状态 q_n 中, M' 向右移动, 在必要时把任何非空格都换成空格(假如 M' 的输入 x 比 n 长, 这些非空格可能是 x 的结尾)。

2. 当 M' 在 q_n 中到达一个空格时, M' 使用类似的一组状态来把带头重新定位到带的左端。

3. 现在, 利用另外的状态, M' 在当前带上模拟一台通用TM U 。

4. 如果 U 接受, 则 M' 接受。如果 U 永不接受, 则 M' 也永不接受。

上述对 M' 的描述应当足以使读者相信, 可以设计一台图灵机, 这台图灵机把 M 的编码和串 w 变换成 M' 的编码。也就是说, 存在一个算法来完成从 L_u 到 L_{ne} 的归约。还看到了, 如果 M 接受 w , 则 M' 接受原来在带上的任何输入 x 。曾忽略过 x , 这个事实是不相关的; TM接受性的定义说: 凡是在开始操作之前放在带上的东西, 就是TM接受的东西。因此, 如果 M 接受 w , 则 M' 的编码属于 L_{ne} 。

反之, 如果 M 不接受 w , 则无论 M' 的输入是什么, M' 都永不接受。因此, 在这种情况下, M' 的编码不属于 L_{ne} 。通过从 M 和 w 构造 M' 的这个算法, 已经成功地把 L_u 归约到 L_{ne} ; 可以得出结论: 因为 L_u 不是递归的, 所以 L_{ne} 也不是递归的。这个归约的存在性足以完成本证明。但是, 为了说明这个归约的影响, 将要把这个论证延伸一步。假如 L_{ne} 是递归的, 那么就可以设计 L_u 的一个算法如下:

1. 如上把 (M, w) 转化成TM M' 。

2. 使用这个假设中的 L_{ne} 的算法来区分是否 $L(M') = \emptyset$ 。如果是, 就说明 M 不接受 w ; 如果 $L(M') \neq \emptyset$, 就说明 M 的确接受 w 。

因为根据定理9.6可知, 对于 L_u 不存在这样的算法, 所以从 L_{ne} 是递归的这个假设已经得出了矛盾, 结论是: L_{ne} 不是递归的。□

现在, 知道了 L_e 的状况。假如 L_e 是RE, 则根据定理9.4, L_e 和 L_{ne} 都应当是递归的。根据定理9.9, L_{ne} 不是递归的, 所以结论是:

定理9.10 L_e 不是RE。

□

396

9.3.3 莱斯定理与递归可枚举语言的性质

像 L_e 和 L_{ne} 这样的语言是不可判定的, 这个事实其实是一个较一般定理的一个特例: RE语言的所有非平凡性质都是不可判定的, 在这样的意义下: 一台图灵机不可能识别下面这样的二进制串, 这些二进制串是一些其语言具有这种非平凡的性质的TM的编码。RE语言性质的一个例子是: “这个语言是上下文无关的”。作为这个一般原理(RE语言的所有非平凡性质都是不可判定的)的一个特例, 给定的TM是否接受一个上下文无关语言是不可判定的。

RE语言的一个性质只不过是RE语言的一个集合。因此, 是上下文无关的这个性质在形式化上就是所有CFL的集合。是空的这个性质就是只由空语言组成的集合 $\{\emptyset\}$ 。

如果一个性质是空的(即根本没有语言满足这个性质)或者这个性质是所有的RE语言, 则说这个性质是平凡的。否则, 这个性质是非平凡的。

• 注意, 空性质 (\emptyset) 与这个性质是一个空语言 ($\{\emptyset\}$) 是不同的。

不能认为语言的一个集合就是这些语言本身。原因在于, 典型的语言 (是无穷的) 不能写成一个有穷长度的可以作为TM的输入的串。更恰当的说法是, 必须识别接受这些语言的图灵机; 即使一个TM接受的语言是无穷的, 这个TM编码本身也是有穷的。因此, 如果 \mathcal{P} 是RE语言的一个性质, 则语言 $L_{\mathcal{P}}$ 就是图灵机 M_i 的编码的集合, 使得 $L(M_i)$ 是 \mathcal{P} 中的语言。当谈到一个性质 \mathcal{P} 的可判定性时, 意思就是语言 $L_{\mathcal{P}}$ 的可判定性。

为什么问题与其补不同?

直觉告诉我们: 一个问题与这个问题的补其实是同样的问题。为了解答其中一个, 可以使用另一个的算法, 在最后一步把输出取补: “是” 代替 “否”, 反之亦然。只要这个问题与其补都是递归的, 这种本能就完完全全是正确的。

但是, 正如在9.2.2节中讨论过的那样, 存在另外两种可能性。首先, 这个问题与其补甚至都不是RE。于是, 任何种类的TM都根本不能解答这二者, 所以在某种意义上, 这二者又是相似的。但是, 有趣的情况 (以 L_e 和 L_{ne} 为典型) 是当一个是RE而另一个是非RE时。

对于是RE的这个语言, 可以设计一台TM M , 这个TM获得输入 w 并找出 w 属于语言的原因。因此, 对于 L_{ne} , 给定一台TM M 作为输入, 让设计的TM寻找TM M 接受的串, 一旦找到一个, 就接受 M 。如果 M 是一台接受空语言的TM, 那么虽然永远不能肯定地知道 M 不属于 L_{ne} , 但是永不接受 M , 这正是这台TM的正确反应。

另一方面, 对于补问题 L_e , L_e 不是RE, 甚至没有办法接受 L_e 的所有串。假设给定一个串 M , M 是一台语言为空的TM。可以检验TM M 的输入, 尽管也许永远找不到 M 接受的输入, 但是永远也不能肯定不存在某个尚未检验的、这个TM接受的输入。因此, 即使应当接受 M , 也可能永不接受 M 。

定理9.11 (莱斯定理) RE语言的每个非平凡性质都是不可判定的。

证明 设 \mathcal{P} 是RE语言的一个非平凡性质。首先假设: \emptyset (空语言) 不属于 \mathcal{P} ; 以后将回来讨论相反的情形。因为 \mathcal{P} 是非平凡的, 所以一定存在某个非空语言 L 属于 \mathcal{P} 。设 M_L 是一个接受 L 的TM。

将要把 L_u 归约到 $L_{\mathcal{P}}$, 因此证明 $L_{\mathcal{P}}$ 是不可判定的, 因为 L_u 是不可判定的。执行归约的这个算法用一个有序对 (M, w) 作为输入, 产生一个TM M' 。 M' 的设计如图9-10所示; 如果 M 不接受 w , 则 $L(M')$ 是 \emptyset ; 如果 M 接受 w , 则 $L(M') = L$ 。

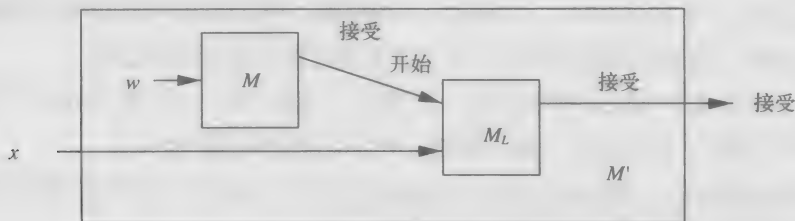


图9-10 莱斯定理的证明中 M' 的构造

M' 是一个双带TM。一条带用来在 w 上模拟 M 。记住,执行归约的这个算法被给定 M 和 w 作为输入,并且在设计 M' 的转移时可以使用这个输入。因此,把在 w 上模拟 M 的任务“固化到” M' 中; M' 不必在自身的带上去读 M 的转移。

必要时,用 M' 的另一个带在输入 x 上模拟 M_L 。同样, M_L 的转移为这个归约算法所知,并可“固化到” M' 的转移中。构造TM M' 来完成如下操作:

1. 在输入 w 上模拟 M 。注意, w 不是 M' 的输入;事实上,如在定理9.8证明中那样, M' 在一条带上写下 M 和 w ,并在这个有序对上模拟通用TM U 。
2. 如果 M 不接受 w ,则 M' 停止操作。 M' 永不接受自身输入 x ,所以 $L(M') = \emptyset$ 。因为假设 \emptyset 不属于性质 P ,所以这就意味着 M' 的编码不属于 L_P 。
3. 如果 M 接受 w ,则 M' 开始在自身输入 x 上模拟 M_L 。因此, M' 将恰好接受语言 L 。因为 L 属于 P ,所以 M' 的编码属于 L_P 。

397
398

读者应当注意到了,从 M 和 w 来构造 M' 可以用一个算法来实现。因为这个算法把 (M, w) 转变成 M' ,使得 M' 属于 L_P 当且仅当 (M, w) 属于 L_u ,所以这个算法是从 L_u 到 L_P 的一个归约,而且证明性质 P 是不可判定的。

还没有大功告成。需要考虑 \emptyset 属于 P 的情形。如果这样,就考虑补性质 \bar{P} (不具有性质 P 的RE语言的集合)。根据前述证明, \bar{P} 是不可判定的。但是,每个TM都接受RE语言,所以 \bar{L}_P 等于 $L_{\bar{P}}$, \bar{L}_P 是不接受 P 中语言的图灵机(的编码)的集合, $L_{\bar{P}}$ 是接受 \bar{P} 中语言的图灵机的集合。假设 L_P 是可判定的。于是 $L_{\bar{P}}$ 也应当是可判定的,因为递归语言的补是递归的(定理9.3)。□

9.3.4 与图灵机说明有关的问题

根据定理9.11,所有只涉及TM接受的语言的与TM有关的问题都是不可判定的。这些问题中的有些问题本身就是有趣的。例如,下列问题都是不可判定的:

1. 一台TM接受的语言是否空(从定理9.9和定理9.3了解了这个问题)。
2. 一台TM接受的语言是否有穷。
3. 一台TM接受的语言是否是正则语言。
4. 一台TM接受的语言是否是上下文无关语言。

但是,莱斯定理并没有蕴涵与一台TM有关的每个问题都是不可判定的。例如,询问这台TM的状态,而不询问这台TM接受的语言,这样的问题就可能是可判定的。

例9.12 一台TM是否具有5个状态是可判定的。判定这个问题的算法仅仅查看这台TM的编码,并计数在任何转移中出现的状态的数量。

另一个例子是,是否存在某个输入,使得这台TM至少移动5步,这是可判定的。当回忆起,如果一台TM移动了5步,则这台TM只能看到围绕初始带头位置的9个带单元时,这个算法就是显然的。因此,可以在任意有穷多条带上把这台TM模拟5步,这些带由5个或少于5个带符号组成,前后都是空格。如果这些模拟中任何一个模拟没有到达停机状态,那么结论是:这台TM在某个输入上至少移动5步。□

399

9.3.5 习题

* 习题9.3.1 证明：接受所有是回文的输入（可能还有某些其他的输入）的TM的图灵机编码的集合是不可判定的。

习题9.3.2 毕格计算机公司决定，通过制造一种高技术版本图灵机（这种图灵机称为BWTM，装备有铃和哨）来挽救公司下滑的市场份额。BWTM基本上与普通的图灵机是一样的，不同之处在于，这种机器的每个状态都标记成要么“铃状态”要么“哨状态”。每当BWTM进入一个新状态时，就根据刚进入的状态的类型来打铃或者吹哨。证明：一台给定的BWTM M 在给定的输入 w 上是否曾经吹哨，这是不可判定的。

习题9.3.3 证明：下面这样的TM M 的编码的语言是不可判定的，当 M 从空白带开始时，最终在带上某处写下1。

！习题9.3.4 根据莱斯定理可知下列问题都是不可判定的。但是，这些问题是递归可枚举的还是非RE？

- a) $L(M)$ 含有至少两个串吗？
- b) $L(M)$ 是有穷的吗？
- c) $L(M)$ 是上下文无关语言吗？

* d) $L(M) = (L(M))^k$ 吗？

！习题9.3.5 设 L 是由一对TM的编码加一个整数（即 (M_1, M_2, k) ）组成的语言，使得 $L(M_1) \cap L(M_2)$ 包含至少 k 个串。证明： L 是RE但不是递归的。

习题9.3.6 证明下列问题都是可判定的：

* a) 使得当 M 从空白带开始时， M 最终在带上写下某个非空格符号的TM M 的编码的集合。提示：如果 M 有 m 个状态，则考虑 M 的前 m 个转移。

！b) 永不向左移动的TM的编码的集合。

！c) 使得从输入 w 开始，TM M 永不扫描任何带单元超过一次的有序对 (M, w) 的集合。

！习题9.3.7 证明下列问题都不是递归可枚举的：

* a) 使得TM M 从输入 w 开始不停机的有序对 (M, w) 的集合。

b) 使得 $L(M_1) \cap L(M_2) = \emptyset$ 的有序对 (M_1, M_2) 的集合。

c) 使得 $L(M_1) = L(M_2)L(M_3)$ （即第一个TM的语言是另外两个TM的语言的连接）的有序对 (M_1, M_2, M_3) 的集合。

！！习题9.3.8 说出下列每个语言是否递归的、RE但不是递归的或者非RE。

* a) 所有在每个输入上都停机的TM的TM编码的集合。

b) 所有在所有输入上都不停机的TM的TM编码的集合。

c) 所有在至少一个输入上停机的TM的TM编码的集合。

* d) 所有在至少一个输入上不停机这样的TM的TM编码的集合。

9.4 波斯特对应问题

在本节，开始把与图灵机有关的不可判定问题归约到与“真实”事物有关的不可判定问题

上,即归约到与图灵机这种抽象物没有关系的普通事物上。从所谓“波斯特对应问题”(PCP)开始,虽然这个问题依然抽象,但是这个问题涉及字符串而不涉及图灵机。目标是,证明这个与串有关的问题是**不可判定的**,然后通过把PCP归约到其他问题上,利用这个问题的不可判定性,来证明其他问题不可判定。



图9-11 证明波斯特对应问题的不可判定性的归约

我们要通过把 L_u 归约到PCP上来证明PCP不可判定。为了便于证明,介绍一种“修改过的”PCP,把这个修改过的问题归约到原来的PCP上。然后,把 L_u 归约到这个修改过的PCP上。这个归约链如图9-11所示。因为已知原来的 L_u 是不可判定的,所以结论是PCP是不可判定的。

9.4.1 波斯特对应问题的定义

波斯特对应问题(PCP)的一个实例由某个字母表 Σ 上串的两个表组成,这两个表一定长度相等。一般称为A表和B表,并且对于某个整数 k ,写成 $A = w_1, w_2, \dots, w_k$ 和 $B = x_1, x_2, \dots, x_k$ 。对于每个 i ,把有序对 (w_i, x_i) 称为对应。

如果存在一个或多个整数的序列 i_1, i_2, \dots, i_m ,当把这个序列解释成A表和B表中串的下标时产生相同的串,则说PCP问题的这个实例有解。也就是说, $w_{i_1}w_{i_2} \dots w_{i_m} = x_{i_1}x_{i_2} \dots x_{i_m}$ 。如果这样,就说这个序列 i_1, i_2, \dots, i_m 是这个PCP实例的一个解。波斯特对应问题是:

- 给定一个PCP实例,说出这个实例是否有解。

例9.13 设 $\Sigma = \{0, 1\}$,设A表和B表如图9-12所定义。在这种情形下PCP有解。例如,设 $m = 4$, $i_1 = 2, i_2 = 1, i_3 = 1, i_4 = 3$;即这个解是表2,1,1,3。通过按照两个表的顺序把对应串连接起来,可以验证这个表是一个解。也就是说, $w_2w_1w_1w_3 = x_2x_1x_1x_3 = 101111110$ 。注意,这个解不是惟一的。例如,2,1,1,3,2,1,1,3是另一个解。□

例9.14 下面是无解的一个例子。同样设 $\Sigma = \{0, 1\}$,但是现在这个实例是图9-13中给出的两个表。

假设图9-13中的PCP实例有解(比方说 i_1, i_2, \dots, i_m ,对于某个 $m \geq 1$)。断言: $i_1 = 1$ 。因为如果 $i_1 = 2$,则以 $w_2 = 011$ 开头的串就不得不等于以 $x_2 = 11$ 开头的串。但是这样的相等是不可能的,因为这两个串的**第一个符号**分别是0和1。同样,不可能 $i_1 = 3$,因为这样一来,以 $w_3 = 101$ 开头的串就必须等于以 $x_3 = 011$ 开头的串。

	表A	表B
i	w_i	x_i
1	1	111
2	10111	10
3	10	0

图9-12 一个PCP实例

	表A	表B
i	w_i	x_i
1	10	101
2	011	11
3	101	011

图9-13 另一个PCP实例

如果 $i_1 = 1$,则从表A和表B得出的两个对应串就不得不这样开头:

A: 10...

B: 101...

现在看看 i_2 可能是什么。

1. 如果 $i_2 = 1$, 则有问题, 因为以 $w_1w_1 = 1010$ 开头的串不能匹配以 $x_1x_1 = 101101$ 开头的串; 这两个串在第四个位置上一定不同。
2. 如果 $i_2 = 2$, 同样有问题, 因为以 $w_1w_2 = 10011$ 开头的串不能匹配以 $x_1x_2 = 10111$ 开头的串; 这两个串在第三个位置上一定不同。
3. 只有 $i_2 = 3$ 是可能的。

如果选择 $i_2 = 3$, 则从整数表 i_1, i_3 所形成的对应串是:

A: 10101...

B: 101011...

关于这些串, 没有理由立即说明不能把表1, 3扩展为解。但是, 可以论证不可能这样做。原因在于, 现在是处在与选择 $i_1 = 1$ 之后的同样条件下。从B表得出的这个串, 与从A表得出的这个串相等, 除了在B表中在结尾有一个多余的1之外。因此, 被迫选择 $i_3 = 3, i_4 = 3$, 依此类推, 以避免产生不匹配。永远不能让A串赶上B串, 因此永远不能形成一个解。□

PCP作为语言

因为正在讨论判定一个给定的PCP实例是否有解这个问题, 所以要把这个问题表述成一个语言。由于PCP允许实例具有任意字母表, 所以这个语言PCP其实是某个固定字母表上的串的集合, 这些串编码那些PCP实例, 非常像是在9.1.2节中编码那些具有任意的状态集合和带符号集合的图灵机。例如, 如果一个PCP实例具有不超过 2^k 个符号的字母表, 则可以用不同的 k 位二进制编码来表示每种符号。

因为每个PCP实例都具有有穷字母表, 所以可以为每个实例找到某个 k 。于是可以在一个3个符号的字母表中编码所有这些实例, 这个字母表由0、1和分隔串的“逗号”符号组成。编码开头是用二进制写下的 k , 接着写下逗号。然后写下每一对串, 用逗号分隔这些串, 用 k 位二进制编码来编码这些串的符号。

9.4.2 “修改过的” PCP

如果首先介绍一个中间版本的PCP, 即所谓的修改过的波斯特对应问题 (即MPCP), 则更容易把 L_u 归约到PCP。在这个修改过的PCP中, 对解有附加的要求: A表和B表上第一个有序对必须是解当中的第一个有序对。更形式化地说, 一个MPCP实例是两个表 $A = w_1, w_2, \dots, w_k$ 和 $B = x_1, x_2, \dots, x_k$, 一个解是零个或多个整数的表 i_1, i_2, \dots, i_m , 使得

$$w_1w_{i_1}w_{i_2} \dots w_{i_m} = x_1x_{i_1}x_{i_2} \dots x_{i_m}$$

注意, 即使在解表的前面没有提到下标1, 也强迫有序对 (w_1, x_1) 在这两个串的开头。另外, 与PCP不同 (PCP解在这个解表上至少有一个整数), 在MPCP中, 如果 $w_1 = x_1$, 则空表可以是一

个解（但是这些实例没有什么意思，将不会出现在对MPCP的使用中）。

部 分 解

在例9.14中，使用了一种分析PCP实例的技术，这种技术经常出现。考虑可能的部分解是什么，也就是说，下标 i_1, i_2, \dots, i_r 的序列，使得 $w_{i_1}w_{i_2} \cdots w_{i_r}$ 和 $x_{i_1}x_{i_2} \cdots x_{i_r}$ 中一个是另一个的前缀，尽管这两个串并不相等。注意，如果某个整数序列是一个解，则这个序列的每个前缀就一定是一个部分解。因此，理解了什么是部分解，就可以论证可能有什么解。

但是注意，因为PCP是不可判定的，所以没有算法来计算所有的部分解。可能存在有无穷多个部分解，更糟糕的是，关于串 $w_{i_1}w_{i_2} \cdots w_{i_r}$ 和 $x_{i_1}x_{i_2} \cdots x_{i_r}$ 的长度可以相差多少这方面没有任何上界，即使这个部分解导致一个解。

例9.15 可以认为，图9-12中的表是一个MPCP实例。但是，作为一个MPCP实例，这个表却无解。在证明中，注意，任何部分解一定以下标1开头，所以一个解的两个串可以这样开始：

A: 1...
B: 111...

403
404

下一个整数不可能是2或3，因为 w_2 和 w_3 都以10开头，所以可能在第三个位置上产生不匹配。因此，下一个下标只可能是1，结果是：

A: 11...
B: 111111...

可以这样不停地论证下去。只有解当中的另一个1才能避免不匹配，但是如果只能选择下标1，则B串始终是A串的三倍长度，这两个串永远不能变得相等。 □

证明PCP是不可判定的，其中一个重要步骤是，把MPCP归约到PCP。稍后，通过把 L_u 归约到MPCP来证明MPCP是不可判定的。到那时，将要获得PCP也是不可判定的一个证明；假如PCP是可判定的，则应当可以判定MPCP，因此应当可以判定 L_u 。

给定带有字母表 Σ 的一个MPCP实例，构造一个PCP实例如下。首先，引入一个新符号 $*$ ，在这个PCP实例中，这个符号出现在MPCP实例的串中的每个符号之间。但是，在A表的这些串中， $*$ 跟在 Σ 的符号后面，而在B表中， $*$ 跟在 Σ 的符号前面。一个例外是一个新有序对，这个有序对是基于MPCP实例的第一个有序对；这个有序对在 w_1 开头有一个额外的 $*$ ，所以这个 $*$ 可用来开始这个PCP解。把一个终止有序对($\$, * \$$)加入这个PCP实例。这个有序对作为一个PCP解当中的最后一项，这个PCP解模拟这个MPCP实例的一个解。

现在把上述构造形式化。给定一个具有表 $A = w_1, w_2, \dots, w_k$ 和表 $B = x_1, x_2, \dots, x_k$ 的MPCP实例，假设 $*$ 和 $\$$ 是不在这个MPCP实例的字母表 Σ 中出现的符号。构造一个PCP实例 $C = y_0, y_1, \dots, y_{k+1}$ 和 $D = z_0, z_1, \dots, z_{k+1}$ 如下：

- 1. 对于 $i = 1, 2, \dots, k$ ，设 y_i 是在 w_i 每个符号后加入 $*$ 之后的 w_i ，设 z_i 是在 x_i 每个符号前加入 $*$ 之后的 x_i 。
- 2. $y_0 = * y_1$ 且 $z_0 = z_1$ 。也就是说，第0个有序对类似于有序对1，除了在来自第一个表的串的开

头有一个额外的 * 之外。注意, 第0个有序对将是这个PCP实例中惟一一个有序对, 这个有序对中两个串以相同符号开头, 所以这个PCP实例的任何一个解都必须从下标0开始。

3. $y_{k+1} = \$$ 且 $z_{k+1} = * \$$ 。

例9.16 假设图9-12是一个MPCP实例。则上述步骤所构造的PCP实例如图9-14所示。 \square

	表C	表D
i	y_i	z_i
0	*1*	*1*1*
1	1*	*1*1*
2	1*0*1*1*1*	*1*0
3	1*0*	*0
4	\$	*\$

图9-14 从一个MPCP实例构造一个PCP实例

定理9.17 MPCP归约到PCP。

证明 上面给出的构造是这个证明的核心。首先, 假设 i_1, i_2, \dots ,

i_m 是具有表A和表B的这个给定的MPCP实例的解。于是知道 $w_1 w_{i_1} w_{i_2} \dots w_{i_m} = x_1 x_{i_1} x_{i_2} \dots x_{i_m}$ 。假如把这些 w 换成 y 并把 x 换成 z , 则应当有两个几乎相同的串: $y_1 y_{i_1} y_{i_2} \dots y_{i_m}$ 和 $z_1 z_{i_1} z_{i_2} \dots z_{i_m}$ 。差别在于, 第一个串可能在开头少一个*, 而第二个串可能在结尾少一个*。也就是说,

$$*y_1 y_{i_1} y_{i_2} \dots y_{i_m} = z_1 z_{i_1} z_{i_2} \dots z_{i_m} *$$

但是, $y_0 = * y_1$ 且 $z_0 = z_1$, 所以通过把第一个下标换成0, 就可以处理好开头这个*。于是就有:

$$y_0 y_{i_1} y_{i_2} \dots y_{i_m} = z_0 z_{i_1} z_{i_2} \dots z_{i_m} *$$

通过增加下标 $k+1$, 就能处理好最后这个*。因为 $y_{k+1} = \$$ 且 $z_{k+1} = * \$$, 所以有

$$y_0 y_{i_1} y_{i_2} \dots y_{i_m} y_{k+1} = z_0 z_{i_1} z_{i_2} \dots z_{i_m} z_{k+1}$$

因此已经证明了0, $i_1, i_2, \dots, i_m, k+1$ 是这个PCP实例的一个解。

现在, 必须证明相反的方向, 即如果构造的这个PCP实例有一个解, 则原来这个MPCP实例也有一个解。注意, 这个PCP实例的一个解, 必须以下标0开头并且以下标 $k+1$ 结尾, 因为只有第0个有序对的串 y_0 和 z_0 才以相同符号开头, 并且只有第 $k+1$ 个有序对的串才以相同符号结尾。因此, 这个PCP解可以写成0, $i_1, i_2, \dots, i_m, k+1$ 。

断言: i_1, i_2, \dots, i_m 是MPCP实例的解。原因在于, 如果从串 $y_0 y_{i_1} y_{i_2} \dots y_{i_m} y_{k+1}$ 中删除*和结尾的\$, 则得到串 $w_1 w_{i_1} w_{i_2} \dots w_{i_m}$ 。而且, 如果从串 $z_0 z_{i_1} z_{i_2} \dots z_{i_m} z_{k+1}$ 中删除*和\$, 则得到 $x_1 x_{i_1} x_{i_2} \dots x_{i_m}$ 。已知

$$y_0 y_{i_1} y_{i_2} \dots y_{i_m} y_{k+1} = z_0 z_{i_1} z_{i_2} \dots z_{i_m} z_{k+1}$$

所以得出

$$w_1 w_{i_1} w_{i_2} \dots w_{i_m} = x_1 x_{i_1} x_{i_2} \dots x_{i_m}$$

因此, 这个PCP实例的一个解蕴涵着这个MPCP实例的一个解。

现在看到, 在这个定理之前描述的这个构造是一个算法, 这个算法把MPCP的一个有解实例转化成PCP的一个有解实例, 并且把MPCP的一个无解实例转化成PCP的一个无解实例。因此, 存在着从MPCP到PCP的一个归约, 这个归约证实: 如果PCP是可判定的, 则MPCP也是可判定的。 \square

9.4.3 PCP不可判定性证明之完成

现在通过把 L_u 归约到MPCP来完成图9-11中的归约链。也就是说, 给定一个有序对 (M, w) ,

构造一个MPCP实例(A, B), 使得TM M接受输入w当且仅当(A, B)有解。

本质思想是：在部分解中，MPCP实例(A, B)模拟M在w上的计算。也就是说，这些部分解将由下面这样的串组成：这些串是M的ID序列的前缀 $\# \alpha_1 \# \alpha_2 \# \alpha_3 \# \dots$ ， α_1 是M在输入w上的初始ID，并且对于所有i， $\alpha_i \vdash \alpha_{i+1}$ 。来自B表的这个串将总是比来自A表的这个串提前一个ID，除非M进入接受状态。在那种情况下，将存在一些有序对可供使用，这些有序对允许A表“赶上”B表并最终产生一个解。但是，如果不进入接受状态，就没有办法使用这些有序对，就不存在任何解。

为了简化对一个MPCP实例的构造，将要引用定理8.12，这个定理提出，可以假设TM永不显示空格，并且永不从初始带头位置向左移动。在那种情况下，图灵机的一个ID将总是形如 $\alpha q \beta$ 的一个串， α 和 β 是非空格带符号的串， q 是状态。但是，如果这个带头是在 α 右边紧接着的空格上，则允许 β 为空，而不在状态右边写一个空格。因此， α 和 β 的符号将恰好对应着一些单元的内容，这些单元是包含输入的单元，以及这些单元右边的带头先前已经访问过的任何单元。

设 $M = (Q, \Sigma, \Gamma, \delta, q_0, B, F)$ 是满足定理8.12的一台TM，设w属于 Σ^* 是一个输入串。构造一个MPCP实例如下。为了理解选择这些有序对背后的动机，要记住，目标是让第一个表比第二个表落后一个ID，除非M接受。

1. 第一个有序对是

表A	表B
#	$\# q_0 w \#$

这个有序对开始了在输入w上模拟M，根据MPCP的规则，任何解都必须以这个有序对开头。注意，在开始时，B表要比A表提前一个完整的ID。

407

2. 可以把带符号和分隔符#加入这两个表。有序对

表A	表B
X	X (对于 Γ 中每个X)
#	#

允许“复制”不涉及状态的符号。实际上，选择这些串就允许扩展A串来匹配B串，同时把前一个ID的各部分复制到B串结尾。这样做，帮助在B串结尾形成M移动序列中的下一个ID。

3. 为了模拟M的一步移动，有一些特定的有序对，这些有序对反映这些移动。对于所有 $Q - F$ 中的q（即q是非接受状态）、Q中的p以及 Γ 中的X, Y, Z有

表A	表B
qX	Yp 如果 $\delta(q, X) = (p, Y, R)$
ZqX	pZY 如果 $\delta(q, X) = (p, Y, L)$ ，Z是任意带符号
q#	Yp# 如果 $\delta(q, B) = (p, Y, R)$
Zq#	pZY# 如果 $\delta(q, B) = (p, Y, L)$ ，Z是任意带符号

类似于(2)中的有序对，通过扩展这个A串，来匹配这个B串，这些有序对帮助扩展这个B串来加入下一个ID。但是，这些有序对使用状态来确定在当前ID中的改变，这个改变是产生下一个ID所必需的。这些改变（新的状态、带符号和带头移动）都反映在这个B串结尾正在构造的ID中。

4. 如果这个B串结尾的这个ID有接受状态，则需要允许这个部分解成为完全解。通过扩展一些“ID”来这样做，这些“ID”其实不是M的ID，而是表示：如果允许接受状态消耗其

任何一边的所有带符号，则可能发生什么事情。因此，如果 q 是一个接受状态，则对于所有带符号 X 和 Y ，存在有序对

表A 表B

XqY q

Xq q

qY q

5. 最后，一旦这个接受状态消耗了所有带符号，这个接受状态就单独作为这个 B 串上最后一个ID。也就是说，这两个串的剩余（即这个 B 串的一部分后缀，这部分后缀必须加入到这个 A 串以匹配这个 B 串）是 $q\#$ 。使用最后一个有序对

表A 表B

$q\#\#$ $\#$

来完成这个解。

在下面的讨论中，把上面产生的五种有序对称为来自规则(1)的有序对、来自规则(2)的有序对，依此类推。

例9.18 TM

$$M = (\{q_1, q_2, q_3\}, \{0, 1\}, \{0, 1, B\}, \delta, q_1, B, \{q_3\}),$$

其中 δ 由下列方式给出：

q_i	$\delta(q_i, 0)$	$\delta(q_i, 1)$	$\delta(q_i, B)$
q_1	$(q_2, 1, R)$	$(q_2, 0, L)$	$(q_2, 1, L)$
q_2	$(q_3, 0, L)$	$(q_1, 0, R)$	$(q_2, 0, R)$
q_3	—	—	—

把这个TM和输入串 $w = 01$ 转换成一个MPCP实例。为了简化起见，注意， M 永不写下空格，所以在ID中将永远没有 B 。因此，这里忽略所有涉及 B 的有序对。这些有序对的完整列表在图9-15中，图中还关于每个有序对来源的解释。

注意， M 通过下列移动序列接受输入01：

$$q_1 01 \vdash 1q_2 1 \vdash 10q_1 \vdash 1q_2 01 \vdash q_3 101$$

看看模拟 M 的这个计算的部分解的序列，并最终导致一个解。在MPCP任何解当中，都要求必须从第一个有序对开头：

$A: \#$

$B: \#q_1 01 \#$

扩展这个部分解的惟一方式是：来自这个 A 表的串是剩余 $q_1 01 \#$ 的前缀。因此，下一步必须选择这个有序对 $(q_1 0, 1q_2)$ ，这个有序对是从规则(3)得出的模拟移动的有序对当中的一个。这个部分解因此就是

$A: \#q_1 0$

$B: \#q_1 01 \# 1q_2$

规则	表A	表B	来源于
(1)	#	#q ₁ 01#	
(2)	0	0	
	1	1	
	#	#	
(3)	q ₁ 0	1q ₂	$\delta(q_1, 0) = (q_2, 1, R)$
	0q ₁ 1	q ₂ 00	$\delta(q_1, 1) = (q_2, 0, L)$
	1q ₁ 1	q ₂ 10	$\delta(q_1, 1) = (q_2, 0, L)$
	0q ₁ #	q ₂ 01#	$\delta(q_1, B) = (q_2, 1, L)$
	1q ₁ #	q ₂ 11#	$\delta(q_1, B) = (q_2, 1, L)$
	0q ₂ 0	q ₃ 00	$\delta(q_2, 0) = (q_3, 0, L)$
	1q ₂ 0	q ₃ 10	$\delta(q_2, 0) = (q_3, 0, L)$
	q ₂ 1	0q ₁	$\delta(q_2, 1) = (q_1, 0, R)$
	q ₂ #	0q ₂ #	$\delta(q_2, B) = (q_2, 0, R)$
	0q ₃ 0	q ₃	
	0q ₃ 1	q ₃	
(4)	1q ₃ 0	q ₃	
	1q ₃ 1	q ₃	
	0q ₃	q ₃	
	1q ₃	q ₃	
	q ₃ 0	q ₃	
	q ₃ 1	q ₃	
(5)	q ₃ ##	#	

图9-15 从例9.18的TM *M*构造的MPCP实例

通过使用来自规则(2)的“复制”有序对，现在可以进一步扩展这个部分解，直到到达第二个ID中的状态为止。这个部分解于是就是：

A: #q₁01#1

B: #q₁01#1q₂1#1

409

在这个时刻，可以使用规则(3)有序对当中的另一个来模拟移动；正确的有序对是(*q*₂1, 0*q*₁)，得出的这个部分解是：

A: #q₁01#1q₂1

B: #q₁01#1q₂1#10q₁

现在本来可以使用规则(2)有序对来“复制”接下来的三个符号：#, 1, 0。但是，走得那样远可能是个错误，因为*M*的下一步移动是把带头向左移动，状态前面紧挨着的这个0是下一个规则(3)有序对中所需要的。因此，只“复制”接下来两个符号，让这个部分解是：

A: #q₁01#1q₂1#1

B: #q₁01#1q₂1#10q₁#1

可以使用的正确的规则(3)有序对是(0*q*₁#, *q*₂01#)，这个有序对给出部分解：

A: #q₁01#1q₂1#10q₁#

B: #q₁01#1q₂1#10q₁#1q₂01#

410

现在可以使用另一个规则(3)有序对(1*q*₂0, *q*₃10)，这个有序对导致接受：

$$\begin{aligned} A: & \#q_101\#1q_21\#10q_1\#1q_20 \\ B: & \#q_101\#1q_21\#10q_1\#1q_201\#q_310 \end{aligned}$$

在这个时候, 使用来自规则(4)的一些有序对来从ID中消耗除 q_3 之外的所有符号。还需要来自规则(2)的一些有序对来在必要时复制符号。下一个部分解是:

$$\begin{aligned} A: & \#q_101\#1q_21\#10q_1\#1q_201\#q_3101\#q_301\#q_31\# \\ B: & \#q_101\#1q_21\#10q_1\#1q_201\#q_3101\#q_301\#q_31\#q_3\# \end{aligned}$$

在ID中只剩下 q_3 , 可以使用来自规则(5)的有序对($q_3\##, \#$)来完成这个解:

$$\begin{aligned} A: & \#q_101\#1q_21\#10q_1\#1q_201\#q_3101\#q_301\#q_31\#q_3\# \\ B: & \#q_101\#1q_21\#10q_1\#1q_201\#q_3101\#q_301\#q_31\#q_3\# \end{aligned}$$

□

定理9.19 波斯特对应问题是不可判定的。

证明 几乎已经完成了如图9-11所示的归约链。从MPCP到PCP的归约如图9-17所示。本节的这个构造说明, 如何把 L_u 归约到MPCP。因此, 通过证明这个构造是正确的, 就完成了PCP不可判定性的证明, 也就是说,

• M 接受 w 当且仅当构造的这个MPCP实例有解。

(仅当) 例9.18给出了基本思路。如果 w 属于 $L(M)$, 那么可以从来自规则(1)的这个有序对开始, 并且模拟 M 在 w 上的计算。使用来自规则(3)的一个有序对从每个ID复制状态并模拟 M 的一步移动; 使用来自规则(2)的这些有序对在必要时复制带符号和标记 $\#$ 。如果 M 到达接受状态, 那么来自规则(4)的这些有序对以及最后使用的来自规则(5)的这个有序对, 允许这个 A 串赶上这个 B 串并形成解。

(当) 需要论证: 如果这个MPCP实例有解, 那么只能是因为 M 接受 w 。首先, 因为正在讨论MPCP, 所以任何解都必须从第一个有序对开头, 所以一个部分解开头是

$$\begin{aligned} A: & \# \\ B: & \#q_0w\# \end{aligned}$$

只要在这个部分解中没有接受状态, 来自规则(4)和规则(5)的有序对就没有用处。一个ID当中的状态和状态两边的一两个带符号, 只能用来自规则(3)的有序对来处理; 所有其他的带符号和 $\#$, 必须用来自规则(2)的有序对来处理。因此, 除非 M 到达一个接受状态, 否则所有部分解都具有以下形式:

411

$$\begin{aligned} A: & x \\ B: & xy \end{aligned}$$

其中, x 是 M 的一个ID序列, 这个序列表示 M 在 w 上的计算, 可能跟着 $\#$ 和下一个ID α 的开头。剩余 y 是: α 的剩余部分, 另一个 $\#$, α 的后继ID的开头, 直到 x 以 α 自身结尾时为止。

具体地说, 只要 M 不进入接受状态, 这个部分解就不是一个解; B 串就比 A 串更长。因此, 如果有一个解, 则 M 一定在某个时刻进入一个接受状态, 即 M 接受 w 。

□

9.4.4 习题

习题9.4.1 说出下列每个PCP实例是否有解。每个实例表示成两个表 A 和 B ，对于 $i = 1, 2, \dots$ ，两个表上的第 i 个串相互对应。

* a) $A = (01, 001, 10)$; $B = (011, 10, 00)$ 。

b) $A = (01, 001, 10)$; $B = (011, 01, 00)$ 。

c) $A = (ab, a, bc, c)$; $B = (bc, ab, ca, a)$ 。

! 习题9.4.2 虽然已经证明了PCP是不可判定的，但是假设了字母表 Σ 是任意的。证明：即使限制字母表 $\Sigma = \{0, 1\}$ ，PCP也是不可判定的，方法是把PCP归约到这种特殊情形的PCP上。

***! 习题9.4.3** 假设把PCP限制到单符号字母表上，比如说 $\Sigma = \{0\}$ 。PCP的这个限制情形是否还是不可判定的？

! 习题9.4.4 波斯特标记系统由一些串的有序对集合和一个初始串组成，这些串是从某个有穷字母表 Σ 中选择的。如果 (w, x) 是一个有序对并且 y 是 Σ 上任意串，则说 $wy \vdash yx$ 。也就是说，在一步移动中，可以删除“当前”串 wy 的某个前缀 w ，并且相应地在第二部分 y 的后面加入与 w 配对的串 x 。正如上下文无关文法中的推导那样，定义 \vdash 意味着零步或多步 \vdash 。证明：给定一个有序对集合 P 和一个初始串 z ，是否 $z \vdash \varepsilon$ 是不可判定的。提示：对于每个TM M 和输入 w ，设 z 是带输入 w 的 M 的初始ID，后面跟着分隔符 $\#$ 。选择这样一些有序对 P ，使得 M 的任何ID都一定最终成为其后继ID，这个后继ID是经过 M 的一步移动而产生的。如果 M 进入一个接受状态，则做出安排，最终删除当前这个串，即递归到 ε 。

9.5 其他不可判定问题

现在，将要考虑各式各样的其他问题，可以证明这些问题是不可判定的。主要技术是：把PCP归约到希望证明不可判定的那个问题上。

412

9.5.1 与程序有关的问题

首先注意，可以用任何常规语言来写出一个程序，这个程序以一个PCP实例作为输入，以某种系统的方式来搜索解，例如，按照候选解的长度（即有序对个数）顺序。因为PCP允许任意字母表，所以应当用二进制或某个其他固定字母表来编码PCP字母表的符号，如同在9.4.1节的“PCP作为语言”的方框中所讨论过的那样。

可以让这个程序去做想让它做的任何具体事情，例如，当这个程序找到解时，就停机或显示hello, world。否则，这个程序将永不执行这个特定动作。因此，一个程序是否显示hello, world，是否停机，是否调用一个特定函数，是否让控制台响铃，或者是否做任何其他非同寻常的动作等，这些都是不可判定的。事实上，对于程序，存在着与莱斯定理类似的结果：与程序做什么（而不是程序本身的词法或语法性质）有关的任何非平凡性质一定是不可判定的。

9.5.2 CFG歧义性问题

程序与图灵机足够相似，所以9.5.1节的事实并不令人惊讶。现在，将要看到，如何把PCP

归约到看起来与计算机毫无关系的一个问题：一个给定的上下文无关文法是否歧义的问题。

关键想法是考虑这样一些串：这些串以相反顺序表示下标（整数）表，以及依照PCP实例两个表之一得出的对应串。文法可以生成这些串。文法也可以生成PCP实例中另一个表的类似的串集合。如果用显而易见的方式来取这两个文法的并，那么存在由原来每个文法的产生式同时生成的一个串，当且仅当这个PCP实例存在一个解。因此，存在一个解当且仅当这个并文法中存在歧义性。

现在更精确地描述这些想法。设这个PCP实例包含表 $A = w_1, w_2, \dots, w_k$ 和表 $B = x_1, x_2, \dots, x_k$ 。对于表 A ，将要构造以 A 作为惟一变元的一个CFG。这些终结符是用于这个PCP实例的字母表 Σ 的所有符号，以及一组不同的下标符号 a_1, a_2, \dots, a_k ，这些下标符号表示在这个PCP实例的一个解当中对于串有序对的选择。也就是说，下标符号 a_i 表示从 A 表选择 w_i 或从 B 表选择 x_i 。 A 表的CFG的产生式是：

$$A \rightarrow w_1 A a_1 \mid w_2 A a_2 \mid \dots \mid w_k A a_k \mid \\ w_1 a_1 \mid w_2 a_2 \mid \dots \mid w_k a_k$$

把这个文法及其语言称为 G_A 和 L_A 。在将来，把类似 L_A 的语言称为表 A 的语言。

413 注意，由 G_A 推导的终结串是：对于某个 $m \geq 1$ 和整数表 i_1, i_2, \dots, i_m ，每个整数是在1到 k 的范围内，所有形如 $w_{i_1} w_{i_2} \dots w_{i_m} a_{i_m} \dots a_{i_2} a_{i_1}$ 的这些串。 G_A 的句型都在串 (w) 和下标符号 (a) 之间有单个 A ，直到使用最后一组 k 个产生式当中一个为止，这些产生式体中都没有 A 。因此，这些语法分析树类似于如图9-16所示的树。

另外注意，在 G_A 中从 A 推导的任何终结串都有惟一的推导。在这个串结尾的下标符号惟一地确定了在每一步必须使用哪一个产生式。也就是说，只有两个产生式体是以给定下标符号 a_i 结尾的： $A \rightarrow w_i A a_i$ 和 $A \rightarrow w_i a_i$ 。如果这个推导步不是最后一步，就必须使用第一个产生式，如果是最后一步，就使用第二个产生式。

现在考虑这个给定PCP实例的其他部分，即表 $B = x_1, x_2, \dots, x_k$ 。对于这个表，开发另一个文法 G_B ：

$$B \rightarrow x_1 B a_1 \mid x_2 B a_2 \mid \dots \mid x_k B a_k \mid \\ x_1 a_1 \mid x_2 a_2 \mid \dots \mid x_k a_k$$

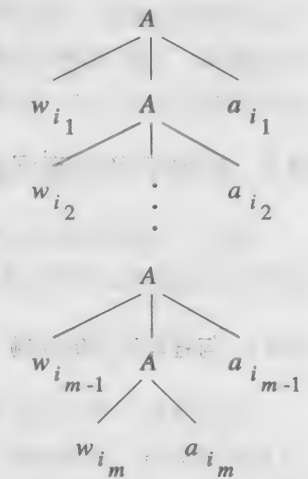


图9-16 文法 G_A 中语法分析树的形状

这个文法的语言将被称为 L_B 。对于 G_A 所注意到的也适用于 G_B 。具体地说， L_B 中一个终结串具有惟一的一个推导，在这个串结尾的下标符号可以确定这个推导。

最后，把这两个表的语言和文法组合起来，为整个PCP实例形成一个文法 G_{AB} 。 G_{AB} 包含：

1. 变元 A, B, S ； S 是初始符号。
2. 产生式 $S \rightarrow A \mid B$ 。
3. G_A 的所有产生式。
4. G_B 的所有产生式。

414 我们断言 G_{AB} 是歧义的当且仅当PCP实例 (A, B) 有解；这个论证是下一个定理的核心。

定理9.20 CFG是否歧义是不可判定的。

证明 已经给出了从PCP到CFG是否歧义的问题的这个归约的大半部分；这个归约证明CFG歧义性问题是不可判定的，因为PCP是不可判定的。只需要证明上面的构造是正确的；也就是说：

• G_{AB} 是歧义的当且仅当PCP实例 (A, B) 有解。

(当) 假设 i_1, i_2, \dots, i_m 是PCP的这个实例的一个解。考虑 G_{AB} 中两个推导：

$$\begin{aligned} S &\Rightarrow A \Rightarrow w_{i_1} A a_{i_1} \Rightarrow w_{i_1} w_{i_2} A a_{i_2} a_{i_1} \Rightarrow \dots \Rightarrow \\ &\quad w_{i_1} w_{i_2} \dots w_{i_{m-1}} A a_{i_{m-1}} \dots a_{i_2} a_{i_1} \Rightarrow w_{i_1} w_{i_2} \dots w_{i_m} a_{i_m} \dots a_{i_2} a_{i_1} \\ S &\Rightarrow B \Rightarrow x_{i_1} B a_{i_1} \Rightarrow x_{i_1} x_{i_2} B a_{i_2} a_{i_1} \Rightarrow \dots \Rightarrow \\ &\quad x_{i_1} x_{i_2} \dots x_{i_{m-1}} B a_{i_{m-1}} \dots a_{i_2} a_{i_1} \Rightarrow x_{i_1} x_{i_2} \dots x_{i_m} a_{i_m} \dots a_{i_2} a_{i_1} \end{aligned}$$

因为 i_1, i_2, \dots, i_m 是一个解，所以知道 $w_{i_1} w_{i_2} \dots w_{i_m} = x_{i_1} x_{i_2} \dots x_{i_m}$ 。因此这两个推导是对同一个终结串的推导。因为这两个推导本身显然是同一个终结串的两个不同最左推导，所以结论是： G_{AB} 是歧义的。

(仅当) 已经注意到：一个给定的终结串，在 G_A 中不可能有多个推导，并且在 G_B 中不可能有多个推导。所以一个终结串在 G_{AB} 中可能有两个最左推导的惟一方式是：如果其中一个推导以 $S \Rightarrow A$ 开头并继之以 G_A 中的推导，另一个推导以 $S \Rightarrow B$ 开头并继之以 G_B 中同一个串的推导。

对于某个 $m \geq 1$ ，这个具有两个推导的串带有结尾下标 $a_{i_m} \dots a_{i_2} a_{i_1}$ 。这个结尾必定是这个PCP实例的一个解，原因在于，在这个双推导串结尾之前的内容既是 $w_{i_1} w_{i_2} \dots w_{i_m}$ 又是 $x_{i_1} x_{i_2} \dots x_{i_m}$ 。□

9.5.3 表语言的补

有了类似于表 A 的语言 L_A 这样的上下文无关语言，就可以证明与CFL有关的许多问题都是不可判定的。通过考虑补语言 $\overline{L_A}$ 可以获得CFL的更多的不可判定性事实。注意，语言 $\overline{L_A}$ 包含字母表 $\Sigma \cup \{a_1, a_2, \dots, a_k\}$ 上不属于 L_A 的所有串，其中 Σ 是某个PCP实例的字母表，这些 a_i 是表示这个PCP实例中有序对下标的不同符号。

415

$\overline{L_A}$ 中有趣的成员是一些串，这些串包括 Σ^* 中一个前缀，这个前缀是来自 A 表的某些串的连接，后面跟着下标符号的一个后缀，这些下标符号不与来自 A 的那些串匹配。但是， $\overline{L_A}$ 中也存在许多串只不过是具有错误的形式：这些串不属于正则表达式 $\Sigma^*(a_1 + a_2 + \dots + a_k)^*$ 的语言。

我们断言 $\overline{L_A}$ 是CFL。与 L_A 不同的是，虽然为 $\overline{L_A}$ 设计一个文法不是很容易，但是可以为 $\overline{L_A}$ 设计一个PDA，事实上是一个确定型PDA。这个构造在下一个定理中。

定理9.21 如果 L_A 是表 A 的语言，则 $\overline{L_A}$ 是上下文无关语言。

证明 设 Σ 是表 $A = w_1, w_2, \dots, w_k$ 上串的字母表，设 I 是下标符号的集合： $I = \{a_1, a_2, \dots, a_k\}$ 。设计用来接受 $\overline{L_A}$ 的DPDA P 工作如下：

1. 只要 P 看到 Σ 中的符号，就把这些符号保存在堆栈中。因为 Σ^* 中所有的串都属于 $\overline{L_A}$ ，所以当 P 这样进行时， P 接受。
2. 只要 P 看到 I 中一个下标符号，如 a_i ，就弹出堆栈，来看看这个栈顶符号是否构成 w_i^R ，即这个对应串的反转。

- (a) 如果不是, 则到目前为止所看到的这个输入, 并且这个输入的任何延长都属于 $\overline{L_A}$ 。因此, P 进入一个接受状态, 在这个状态中消耗掉所有未来的输入符号, 不改变堆栈。
- (b) 如果 w_i^R 从堆栈中弹出了, 但是栈底标记还没有暴露在堆栈上, 那么 P 接受, 但是 P 在状态中记住 P 正在专门寻找 I 中的符号, 并且可能看到 L_A 中的一个串 (P 将不接受这个串)。只要这个输入是否属于 L_A 的问题还没有解决, P 就重复步骤(2)。
- (c) 如果 w_i^R 从堆栈中弹出了, 并且栈底标记暴露了, 则 P 已经看到了一个 L_A 中的输入。 P 不接受这个输入。但是, 因为任何输入继续都不可能属于 L_A , 所以 P 进入一个状态, 在这个状态下接受所有未来的输入, 保持堆栈不变。
3. 如果在看到一个或多个 I 的符号之后, P 看到另一个 Σ 的符号, 则这个输入不具有属于 L_A 的正确形式。因此, P 进入一个状态, 在这个状态中接受这个以及所有未来的输入, 不改变堆栈。 \square

可以用不同的方式使用 L_A 、 L_B 及它们的补来证明与上下文无关语言有关的不可判定性结果。下一个定理总结了一些这样的事实。

定理9.22 设 G_1 和 G_2 是上下文无关文法, 设 R 是正则表达式。则下列问题都是不可判定的:

- a) $L(G_1) \cap L(G_2) = \emptyset$ 吗?
 b) $L(G_1) = L(G_2)$ 吗?
 c) $L(G_1) = L(R)$ 吗?
 d) 对于某个字母表 T , $L(G_1) = T^*$ 吗?
 e) $L(G_1) \subseteq L(G_2)$ 吗?
 f) $L(R) \subseteq L(G_1)$ 吗?

证明 这些证明中的每一个都是来自 PCP 的一个归约。证明如何把一个 PCP 实例 (A, B) 转化为一个与 CFG 和 (或) 正则表达式有关的问题, 这个问题有答案 “是” 当且仅当这个 PCP 实例有解。在一些情况下, 把 PCP 归约到定理中叙述的这个问题上; 在另一些情况下, 把 PCP 归约到这个问题的补。这是无关紧要的, 因为如果证明一个问题的补是不可判定的, 那么就不可能有这个问题本身是可判定的, 因为递归语言对于补封闭 (定理9.3)。

我们把这个实例的串的字母表称为 Σ , 把下标符号的字母表称为 I 。这些归约依赖于这样一个事实: L_A 、 L_B 、 $\overline{L_A}$ 、 $\overline{L_B}$ 都有 CFG。要么直接构造这些 CFG, 就像在 9.5.2 节中那样, 要么通过为定理 9.21 中给出的补语言构造一个 PDA, 再结合使用定理 6.14 从 PDA 转化到 CFG 来构造这些 CFG。

- a) 设 $L(G_1) = L_A$ 且 $L(G_2) = L_B$ 。于是 $L(G_1) \cap L(G_2)$ 是这个 PCP 实例的解集合。这个交为空当且仅当不存在解。注意, 从技术上说, 已经把 PCP 归约到这个 CFG 对的语言, 这些 CFG 对的交非空; 即已经证明了这个问题 “两个 CFG 之交是否非空” 是不可判定的。但是, 正如在这个证明的介绍中指出的那样, 证明一个问题的补是不可判定的, 就等价于证明这个问题本身是不可判定的。
- b) 因为 CFG 对于并封闭, 故可以为 $\overline{L_A} \cup \overline{L_B}$ 构造一个 CFG G_1 。因为 $(\Sigma \cup I)^*$ 是一个正则集合,

所以肯定可以为 $(\Sigma \cup \Gamma)^*$ 构造一个CFG G_2 。现在 $\overline{L_A} \cup \overline{L_B} = \overline{L_A \cap L_B}$ 。因此, $L(G_1)$ 恰恰缺少表示这个PCP实例的解的串。 $L(G_2)$ 不缺少 $(\Sigma \cup \Gamma)^*$ 中的任何串。因此, 这两个CFG的语言相等当且仅当这个PCP实例无解。

c) 这个论证与(b)的论证相同, 但是设 R 是正则表达式 $(\Sigma \cup \Gamma)^*$ 。

d) (c)的论证就足够了, 因为 $\Sigma \cup \Gamma$ 是满足下列条件的惟一的字母表、 $\overline{L_A} \cup \overline{L_B}$ 可能是这个字母表的闭包。

e) 设 G_1 是 $(\Sigma \cup \Gamma)^*$ 的一个CFG, 并设 G_2 是 $\overline{L_A} \cup \overline{L_B}$ 的一个CFG。于是, $L(G_1) \subseteq L(G_2)$ 当且仅当 $\overline{L_A} \cup \overline{L_B} = (\Sigma \cup \Gamma)^*$, 即当且仅当这个PCP实例无解。

f) 这个论证与(e)的论证相同, 但是设 R 是正则表达式 $(\Sigma \cup \Gamma)^*$, 并设 $L(G_1)$ 是 $\overline{L_A} \cup \overline{L_B}$ 。□

417

9.5.4 习题

* 习题9.5.1 设 L 是上下文无关文法 G 的(编码的)集合, 使得 $L(G)$ 包含至少一个回文。证明: L 是不可判定的。提示: 把PCP归约到 L , 方法是从每个PCP实例构造一个文法, 这个文法的语言包含回文当且仅当这个PCP实例有解。

! 习题9.5.2 证明: 语言 $\overline{L_A} \cup \overline{L_B}$ 是正则语言当且仅当这个语言是字母表上所有串的集合; 即当且仅当这个PCP实例 (A, B) 无解。因此证明了: 一个CFG是否产生一个正则语言是不可判定的。提示: 假设PCP有解; 比如说 $\overline{L_A} \cup \overline{L_B}$ 缺少串 wx , 其中 w 是来自这个PCP实例的字母表的串, x 是下标符号的对应串的反转。定义同态 $h(0) = w$ 和 $h(1) = x$ 。那么 $h^{-1}(\overline{L_A} \cup \overline{L_B})$ 是什么? 利用正则集合在逆同态和补之下封闭的事实, 以及正则集合的泵引理, 来证明 $\overline{L_A} \cup \overline{L_B}$ 不是正则的。

!! 习题9.5.3 CFL的补是否也是CFL是不可判定的。习题9.5.2可以用来证明: CFL的补是否正则的是不可判定的, 但是这两者不是同一件事情。为了证明原来的断言, 需要定义一个不同的语言, 这个语言表示一个PCP实例 (A, B) 的无解性。设 L_{AB} 是形如 $w\#x\#y\#z$ 的串的集合, 使得下列条件1~3都成立, 条件4~7至少一个成立:

1. w 和 x 都是这个PCP实例的字母表 Σ 上的串。
2. y 和 z 都是这个实例下标字母表 I 上的串。
3. $\#$ 是既不属于 Σ 也不属于 I 的符号。
4. $w \neq x^R$ 。
5. $y \neq z^R$ 。
6. x^R 不是下标串 y 根据表 B 所产生的串。
7. w 不是下标串 z^R 根据表 A 所产生的串。

418

注意, L_{AB} 包含 $\Sigma^* \# \Sigma^* \# I^* \# I^*$ 中所有的串, 除非这个实例 (A, B) 有解而 L_{AB} 照样是一个CFL。证明: $\overline{L_{AB}}$ 是CFL当且仅当不存在解。提示: 使用习题9.5.2的逆同态技巧, 并且使用奥格登引理来强迫某些子串长度相等, 如同在习题7.2.5(b)的提示中那样。

9.6 小结

- 递归语言和递归可枚举语言: 图灵机接受的语言称为递归可枚举的 (RE), 总是停机的

TM接受的RE语言的子集称为递归的。

- 递归语言和RE语言的补：递归语言对于补封闭，并且如果一个语言及其补都是RE，则这两个语言其实都是递归的。因此，RE但非递归语言的补决不可能是RE。
- 可判定性与不可判定性：“可判定的”是“递归的”同义词，尽管倾向于把语言称为“递归的”而把问题（问题就是把语言解释为询问一个问题）称为“可判定的”。如果一个语言不是递归的，则把这个语言表示的问题称为“不可判定的”。
- 语言 L_d ：这个语言是当将其解释为TM时它不属于这个TM的语言的0和1的串的集合。 L_d 是非RE语言的范例，即没有图灵机接受这个语言。
- 通用语言：语言 L_u 由解释为一个TM并且后面跟着这个TM的一个输入的串组成。如果TM接受这个输入，则这个串属于 L_u 。 L_u 是RE但非递归的语言的范例。
- 莱斯定理：图灵机所接受语言的任何非平凡性质都是不可判定的。例如，根据莱斯定理，语言为空的图灵机的编码的集合是不可判定的。事实上，这个语言不是RE，虽然这个语言的补（至少接受一个串的TM的编码的集合）是RE但不是递归的。
- 波斯特对应问题：这个问题询问：给定相同个数的串的两个表，是否能从两个表挑选对应串的序列，通过连接形成相同的串。PCP是不可判定问题的重要例子。对于归约到其他问题上，并由此证明这些问题是不可判定的来说，PCP是一个好的选择。
- 不可判定的上下文无关语言问题：通过来自PCP的归约，能够证明与CFL或其文法有关的许多问题是不可判定的。例如，CFG是否歧义的，一个CFL是否包含在另一个CFL中，两个CFL的交是否为空，这些都是不可判定的。

9.7 参考文献

通用语言的不可判定性在本质上就是图灵在[9]中的结果，尽管在该文中这个结果表示成算术函数的计算与停机，而不是语言和以终结状态接受。莱斯定理来自文献[8]。

波斯特对应问题的不可判定性在[7]中证明，但是这里使用的证明是R.W.Folyd在他未发表的笔记中设计的。波斯特标记系统（在习题9.4.4中定义）的不可判定性来自文献[6]。

与上下文无关语言的不可判断问题的基础性文章是[1]和[5]。但是，“CFG是否歧义”这是不可判定性是由Cantor[2]、Floyd[4]、Chomsky和Schutzenberger[3]独立地发现的。

1. Y. Bar-Hillel, M. Perles, and E. Shamir, "On formal properties of simple phrase-structure grammars," *Z. Phonetik. Sprachwiss. Kommunikationsforsch.* 14 (1961), pp. 143–172.
2. D. C. Cantor, "On the ambiguity problem in Backus systems," *J. ACM* 9:4 (1962), pp. 477–479.
3. N. Chomsky and M. P. Schutzenberger, "The algebraic theory of context-free languages," *Computer Programming and Formal Systems* (1963), North Holland, Amsterdam, pp. 118–161.
4. R. W. Floyd, "On ambiguity in phrase structure languages," *Communications of the ACM* 5:10 (1962), pp. 526–534.

5. S. Ginsburg and G. F. Rose, "Some recursively unsolvable problems in ALGOL-like languages," *J. ACM* **10**:1 (1963), pp. 29–47.
6. M. L. Minsky, "Recursive unsolvability of Post's problem of 'tag' and other topics in the theory of Turing machines," *Annals of Mathematics* **74**:3 (1961), pp. 437–455.
7. E. Post, "A variant of a recursively unsolvable problem," *Bulletin of the AMS* **52** (1946), pp. 264–268.
8. H. G. Rice, "Classes of recursively enumerable sets and their decision problems," *Transactions of the AMS* **89** (1953), pp. 25–59.
9. A. M. Turing, "On computable numbers with an application to the Entscheidungsproblem," *Proc. London Math. Society* **2**:42 (1936), pp. 230–265.

422
}
423

第10章 难解问题

什么能被计算或什么不能被计算的讨论，现在要归结到有效计算对无效计算的程度上来进行。只讨论可判定问题，问：在输入规模的多项式时间里运行的图灵机能计算哪些可判定问题。应当复习8.6.3节的两个要点：

- 在典型计算机上在多项式时间里能解答的问题，恰好就是在图灵机上在多项式时间里能解答的问题。
- 经验表明，在多项式时间里能解答的问题与需要指数或更长时间才能解答的问题之间的分界线是相当重要的。需要多项式时间的实际问题几乎总是在可容忍的时间内就能解答，而除了小的实例之外，需要指数时间的问题一般都不能解答。

本章介绍“难解性”理论，即证明不能在多项式时间里解答的问题的技术。首先考虑一个具体问题：布尔表达式能否被满足的问题，也就是说，从真值TRUE和FALSE到布尔表达式变元的某个赋值，能否使这个布尔表达式为真。这个问题对于难解问题所起的作用就像 L_u 或PCP对不可判定问题所起的作用一样。也就是说，本章从“库克定理”开始，该定理蕴涵了不能在多项式时间里判定布尔公式的可满足性。然后证明如何把这个问题归约到许多其他问题上，从而也证明这些问题是难解的。

因为正在讨论问题能否在多项式时间里解答，所以必须改变归约的概念。有一个算法把问题的实例变换成另一个问题的实例，这还不充分。这个算法本身必须至多花费多项式时间，否则，即使源问题是难解的，归约也不允许得出结论说目标问题是难解的。因此10.1节介绍“多项式时间归约”的概念。

425

不可判定性理论中得出的结论与难解性理论允许得出的结论之间有另一个重要区别。第9章给出的不可判定性证明都是无可争议的；这些证明只依赖于图灵机的定义和普通数学。相反，本章给出的关于难解问题的结果都依赖于一个未经证明但几乎公认的假设，通常称之为 $P \neq NP$ 假设。

换句话说，假设：在多项式时间里运行的非确定型TM所能解答的问题类，至少含有在多项式时间里运行的确定型TM所不能解答的某些问题（即使允许确定型TM有更高次的多项式）。毫不夸张地说，有几千个问题似乎属于这一类，因为多项式时间NTM能轻而易举地解答这些问题，但是还不知道任何多项式时间DTM（或计算机程序，二者是同样的）能解答这些问题。而且，难解性理论的重要后果是：要么所有这些问题都有多项式时间确定型解法（人类已经求之几百年而不得），要么这些问题都没有多项式时间确定型解法，即这些问题确实需要指数时间。

10.1 P 类和 NP 类

本节介绍难解性理论的基本概念：问题的 P 类和 NP 类（即确定型TM和非确定型TM分别在多项式时间里能解答的问题），以及多项式时间归约的技术。本节还定义“NP完全性”的概念，

即 \mathcal{NP} 中某些问题所具有的性质：这些问题至少是和 \mathcal{NP} 中任意问题一样难的（在时间上至多相差多项式）。

10.1.1 可在多项式时间内解答的问题

如果每当给定图灵机 M 长度为 n 的输入 w 时, M 无论接受与否, 都在至多移动 $T(n)$ 步之后停机, 则说 M 具有时间复杂性 $^{\ominus} T(n)$ (或具有“运行时间 $T(n)$ ”)。这个定义适用于任意函数 $T(n)$, 比如 $T(n) = 50n^2$ 或 $T(n) = 3^n + 5n^4$; 我们主要是对 $T(n)$ 是 n 的多项式的情形感兴趣。如果存在某个多项式 $T(n)$ 和某个具有时间复杂性 $T(n)$ 的确定型 TM M , 使得 $L = L(M)$, 则说语言 L 属于 \mathcal{P} 类。

在多项式与指数之间有没有其他函数?

在这个引导性的讨论中, 以及后续的讨论中, 常常好像所有程序要么在多项式时间 (即对于某个整数 k , 时间 $O(n^k)$) 里运行, 要么在指数时间 (即对于某个常数 c , 时间 $O(2^{cn})$) 或更长的时间里运行。在实践中, 常见问题的已知算法一般确实落入这两类之一。但是存在着介于多项式与指数之间的运行时间。在谈论指数的所有场合中, 其实都意味着“大于所有多项式的任意运行时间”。

在多项式与指数之间的函数的例子是 $n^{\log_2 n}$ 。这个函数比 n 的任何多项式都增长得快, 因为 $\log n$ 最终 (对于大的 n) 变得比任何常数 k 都大。另一方面, $n^{\log_2 n} = 2^{(\log_2 n)^2}$; 如果看不出为什么相等, 就在两边取对数。对于任意 $c > 0$, 这个函数都比 2^{cn} 增长得更慢。也就是说, 无论正的常数 c 多么小, 最终 cn 都变得比 $(\log_2 n)^2$ 大。

10.1.2 例子: 克鲁斯卡尔算法

读者也许熟悉具有有效解法的许多问题; 也许在关于数据结构和算法的课程中学过一些。这些问题一般都属于 \mathcal{P} 。本节将考虑一个这样的问题: 求图的最小生成树 (minimum-weight spanning tree, MWST)。

非形式化地, 可把图当作如图10-1所示的示意图。存在着顶点 (在本例的图中这些顶点编号为1~4), 一些顶点对之间存在着边。每条边都有整数权。生成树是连通所有顶点而不存在回路的边的子集合。生成树的例子如图10-1所示; 生成树是用粗线画出的三条边。最小生成树在所有生成树中具有最小可能的边权总和。

求MWST存在着著名的“贪心”算法, 即所谓克鲁斯卡尔算法 (Kruskal's Algorithm)。^② 下面是关键思想的非形式化概述:

1. 利用树中到目前为止已经选择的任何边, 记录每个顶点所属的连通分支。开始时没有选择任何边, 所以每个顶点属于由自身

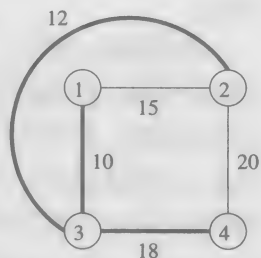


图10-1 一个图; 用粗线表示最小生成树

^① 或者说“计算复杂度”。——译者注

^② J. B. Kruskal Jr., “On the shortest spanning subtree of a graph and the traveling salesman problem,” *Proc. AMS* 7:1(1956), pp.48-50.

构成的连通分支。

2. 考虑还没有考虑过的权最小的边；随便地打破平局。如果这条边连接目前属于不同连通分支的两个顶点，则

(a) 为生成树选择这条边，并且

(b) 合并所涉及的两个连通分支，把其中一支所有顶点的分支号改成与另一支的分支号相同。

另一方面，如果所选择的边连接着同一连通分支的两个顶点，则这个边不属于生成树；这个边将产生回路。

3. 继续考虑边，直到已经考虑了所有边或者为生成树选择的边数比顶点数少一为止。注意在后一种情形下，所有顶点一定属于同一连通分支，可停止考虑边。

例10.1 在图10-1的图中，首先考虑边(1, 3)，这条边具有最小权10。1和3在开始时属于不同分支，所以接受这条边，让1和3具有相同分支号，比方说“分支1”。按照权的顺序，下一条边是(2, 3)，这条边具有权12。2和3属不同分支，所以接受这条边并把顶点2合并到“分支1”。第三条边是(1, 2)，这条边具有权15。但1和2现在属于同一连通分支，所以拒绝这条边并继续处理到第四条边(3, 4)。4不属“分支1”，所以接受这条边。现在4个顶点的图的生成树有3条边，所以可停止。 □

在 m 个顶点和 e 条边的图上，有可能在 $O(m + e \log e)$ 时间里（用计算机而不是用图灵机）来实现这个算法。更简单且更易理解的实现分成 e 轮来进行。用表给出每个顶点的当前分支。在 $O(e)$ 时间里挑选剩下的最小权边，在 $O(m)$ 时间内找出这条边连接的两个顶点的分支。如果这两个顶点属于不同分支，就扫描顶点表，在 $O(m)$ 时间里合并并具有这两种分支号的所有顶点。这个算法花费 $O(e(e + m))$ 总时间。该运行时间是输入“规模”的多项式，输入规模可非形式化地取为 e 与 m 之和。

428

把上述想法翻译到图灵机时会遇到几个问题：

- 研究算法时，遇到要求各式各样输出的“问题”，比如MWST中的边表。讨论图灵机时，只能认为问题是语言，仅有的输出为yes或no，即接受或拒绝。例如，MWST问题可用语言表达成：“给定这个图 G 和限制 W ， G 是否具有权不超过 W 的生成树？”这个问题似乎比熟悉的MWST问题更容易回答，因为甚至不知道生成树是什么。但是在难解性理论中，一般希望论证问题是困难的而不是容易的，问题的“是-否”版本是困难的这一事实就蕴涵着（必须计算完整答案的）更标准的版本也是困难的。
- 尽管可能非形式化地认为图的“规模”是图的顶点数或边数，但TM的输入是有穷字母表上的串。因此必须适当地编码诸如顶点和边这样的问题元素。这个要求导致图灵机的输入一般比输入的直观“规模”稍长一些。但有两个理由说明为什么这个差别不重要：
 - 1) 图灵机输入串规模与非形式化问题输入规模之间的差别，从来不会超过一个小的因子，通常是输入规模的对数。因此，凡是采用一种度量可以在多项式时间里完成的，采用另一种度量也可以在多项式时间里完成。
 - 2) 表示输入的串的长度，其实更精确地度量了真实计算机为了得到输入而不得不读的字节

数。例如，如果用整数来表示顶点，则表示整数所需要的字节数就与整数规模的对数成比例，而不是“对任何顶点都用1个字节”，在输入规模的非形式化说明里可能是这样设想的。

例10.2 考虑一种候选编码，来表示可能作为MWST问题输入的图和权限制。编码有五种符号：0, 1, 左括号, 右括号, 逗号。

1. 把从1到 m 的整数分配给顶点。

2. 编码从二进制的 m 值和二进制的权限制 W 开始，用逗号分隔。

3. 如果在顶点 i 和 j 之间有权为 w 的边，则在编码中加入 (i, j, w) 。整数 i, j, w 都用二进制编码。

在一条边之内 i 和 j 的顺序以及在编码中边的顺序都是无关紧要的。

因此对于图10-1中带有限制 $W = 40$ 的图，一种候选编码就是

100, 101000(1, 10, 1111)(1, 11, 1010,)(10, 11, 1100)(10, 100, 10100)(11, 100, 10010) □

如果像例10.2中那样表示MWST问题的输入，则长度为 n 的输入至多可表示 $O(n / \log n)$ 条边。如果只有非常少的边，则顶点数 m 可能是 n 的指数。但除非边数 e 至少为 $m - 1$ ，否则无论是些什么边，图都不可能连通，因此没有任何MWST。所以如果顶点数达不到至少与 $n / \log n$ 成比例，则根本没有必要运行克鲁斯卡尔算法；只要说“否；没有带有这个权的生成树”。

因此，如果克鲁斯卡尔算法的运行时间具有作为 m 和 e 的函数的上界，比如上面得出的 $O(e(m + e))$ 上界，就可适当地把 m 和 e 都换成 n ，并说运行时间作为输入长度 n 的函数是 $O(n(n + n))$ ，即 $O(n^2)$ 。事实上克鲁斯卡尔算法的更好的实现只花费 $O(n \log n)$ 时间，不过这里没有必要关心这个改进。

当然，现在是用图灵机作为计算模型，而我们描述的算法本来打算用具备有用数据结构（比如数组和指针）的程序设计语言来实现。但是可以断言在多带TM上能在 $O(n^2)$ 步之内实现上述克鲁斯卡尔算法。用附加的带做以下几项工作：

1. 能用一条带保存顶点及其当前分支号。这个表的长度为 $O(n)$ 。

2. 能用一条带在扫描输入带上的边时，保存从尚未被标记“用过”的边中找到的当前最小权边。可能用输入带的第二个道来标记算法在过去某一轮中所选中的剩余最小权边。扫描最小权的尚未标记边，这花费 $O(n)$ 时间，因为每条边只考虑一次，能通过线性从向右向左扫描二进制数来实现权的比较。

3. 在一轮中选择一条边时，把这条边的两个端点写在带上。搜索顶点和分支表来找出这两个端点的分支。这个任务花费 $O(n)$ 时间。

4. 当找到一条边连接两个过去不连通的分支时，能用一条带保存正在合并的两个分支 i 和 j 。然后扫描顶点和分支表，凡是发现属于分支 i 的顶点，就把这个顶点的分支号改为 j 。这个扫描也花费 $O(n)$ 时间。

应当能够就此完成证明：能在多带TM上在 $O(n)$ 时间里执行一轮。轮数 e 至多为 n ，所以结论是：在多带TM上 $O(n^2)$ 时间就足够了。现在回忆定理8.10，该定理说：凡是多带TM在 s 步之内能做到的，单带TM在 $O(s^2)$ 步之内也能做到。因此，如果多带TM花费 $O(n^2)$ 步，则能构造单带TM

在 $O((n^2)^2) = O(n^4)$ 步之内做同样事情。结论是：MWST问题的“是-否”版本（“图 G 是否具有总权不超过 W 的MWST”）属于 \mathcal{P} 。

10.1.3 非确定型多项式时间

难解性研究中基本的问题类是在多项式时间里运行的非确定型TM能解答的问题。形式化地说，如果存在非确定型TM M 和多项式时间复杂性 $T(n)$ 使得语言 $L = L(M)$ ，并且当给定 M 长度为 n 的输入时， M 没有移动序列超过 $T(n)$ 步，则说 L 属于 \mathcal{NP} 类（非确定型多项式）。

第一个事实是：因为每台确定型TM都是从来也不选择移动的非确定型TM，所以 $\mathcal{P} \subseteq \mathcal{NP}$ 。但 \mathcal{NP} 似乎包含了许多不属于 \mathcal{P} 的问题。直觉的理由是在多项式时间里运行的NTM有能力猜测问题的指数个可能解，并在多项式时间里“并行地”验证每个解。无论如何：

- 是否 $\mathcal{P} = \mathcal{NP}$ ，即是否NTM在多项式时间里能做到的每一件事情事实上DTM在多项式时间（也许更高次的多项式）里也能做到，这是数学中最深奥的未解决问题之一。

非确定型接受性的一种变化

注意，前面要求NTM无论是否接受，沿着所有分支都在多项式时间内停机。本来也可以只在那些导致接受的分支上施加多项式时间限制 $T(n)$ ；即本来可以把 \mathcal{NP} 定义成NTM所接受的使得如果NTM接受，则对于某个多项式 $T(n)$ ，至少有一个至多有 $T(n)$ 步的移动序列接受的语言。

但是，假如这样做了，也还是得到同样的语言类。因为如果知道了若 M 从根本上说接受，则 M 在 $T(n)$ 步移动之内接受，那就可以修改 M ，在其带上一个独立的道上计数直到 $T(n)$ ，如果超过了计数 $T(n)$ 还不接受就停机。这个修改过的 M 可能花费 $O(T^2(n))$ 步，但是如果 $T(n)$ 是多项式时间，则 $T^2(n)$ 也是。

事实上本来也可以这样定义 \mathcal{P} ：对于某个多项式 $T(n)$ ，通过在时间 $T(n)$ 内接受的TM的接受性。这些TM如果不接受就可能不停机。但是通过与NTM同样的构造，就可以修改DTM计数直到 $T(n)$ ，如果超过这个限度就停机。这样的DTM将在 $O(T^2(n))$ 时间内运行。

10.1.4 \mathcal{NP} 例子：货郎问题

为了感受 \mathcal{NP} 的能力，本节将考虑货郎问题（Traveling Salesman Problem, TSP），这个问题似乎属于 \mathcal{NP} 而不属于 \mathcal{P} 。TSP的输入与MWST一样，是边上带有整数权的图（如图10-1所示）和权的限制 W 。询问的问题是：图是否具有总权至多为 W 的“哈密顿回路”。哈密顿回路是把顶点连接成单个回路且每个顶点恰好出现一次的边的集合。注意，哈密顿回路的边数一定等于图的顶点数。

例10.3 图10-1中的图其实只有一条哈密顿回路：(1, 2, 4, 3, 1) 回路。该回路的总权为 $15 + 20 + 18 + 10 = 63$ 。因此，若 W 是63或更大，则答案为“是”，若 $W < 63$ ，则答案为“否”。

但4个顶点的图上的TSP简单得带有欺骗性，因为一旦考虑到同一回路可在不同顶点处开始，

并考虑到周游回路的方向,就决不会存在超过3条的不同哈密顿回路。在有 m 个顶点的图中,不同的回路数以 $O(m!)$ (m 的阶乘)的速度增长,对于任何常数 c , $O(m!)$ 最终大于 2^{cm} 。□

所有解答TSP的方法似乎都涉及到,在本质上尝试所有回路并计算回路的总权。如果聪明的话,就能消除一些明显的坏的选择。但无论做什么,如果在考虑回路的顺序上缺乏运气,则在确认没有满足权限制 W 的回路或找到这样的回路之前,似乎一定要检查指数个回路。

另一方面,假如拥有非确定型计算机,就能猜测顶点排列,计算按照这个顺序排列的顶点回路的总权。假如存在非确定型真实计算机,则如果输入长度为 n ,就没有分支会使用超过 $O(n)$ 步。在多带NTM上可在 $O(n^2)$ 步之内猜测排列并在类似时间里检查总权。因此,单带NTM在至多 $O(n^4)$ 时间里能解答TSP。结论是:TSP属于 \mathcal{NP} 。

10.1.5 多项式时间归约

证明在多项式时间里不能解答问题 P_2 (即 P_2 不属于 \mathcal{P})的主要方法是:把已知不属于 \mathcal{P} 的问题 P_1 归约到 P_2 上。^①这种方法已在图8-7中提过,此处复制下来作为图10-2。

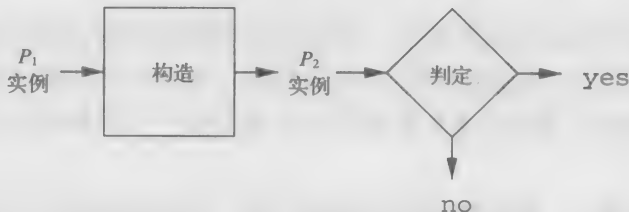


图10-2 重绘的归约图

假设想要证明命题“若 P_2 属于 \mathcal{P} ,则 P_1 属于 \mathcal{P} ”。由于断言 P_1 不属于 \mathcal{P} ,于是可能断言 P_2 也不属于 \mathcal{P} 。但仅仅存在图10-2中标记为“构造”的算法还不足以证明想要的命题。

例如,假设当给定长度为 m 的 P_1 实例时,算法产生长度为 2^m 的输出串,把这个串输入到假设中的多项式时间的 P_2 的算法中。如果这个判定算法在 $O(n^k)$ 时间里运行,则在长度为 2^m 的输入上将在 $O(2^{km})$ 时间里运行,这个时间是 m 的指数。因此,当给定长度为 m 的输入时, P_1 的判定算法花费 m 的指数时间。这些事实完全与 P_2 属于 \mathcal{P} 而 P_1 不属于 \mathcal{P} 的情况相吻合。

即使从 P_1 实例构造 P_2 实例的算法总是产生输入规模的多项式长度的实例,仍然可能得不到想要的结论。例如,假设所构造的 P_2 实例与 P_1 实例具有相同的规模 m ,而构造算法本身花费 m 的指数时间,比方说 $O(2^m)$ 时间。现在, P_2 的判定算法在长度为 n 的输入上花费多项式时间 $O(n^k)$,这仅蕴涵着存在 P_1 的判定算法在长度为 m 的输入上花费 $O(2^m + m^k)$ 时间。这个运行时间界考虑了这样的事实,即必须完成到 P_2 的变换并解答所得到的 P_2 实例。还是有可能 P_2 属于 \mathcal{P} 而 P_1 不属于 \mathcal{P} 。

在从 P_1 到 P_2 的变换上施加的正确限制是:这个变换需要输入长度的多项式时间。注意,如果变换在长度为 m 的输入上花费 $O(m^j)$ 时间,则 P_2 的输出实例不可能比所花费的步数还长,即这

^① 这句话有点不准确。在实践中,只是假设 P_1 不属于 \mathcal{P} ,这利用了 P_1 是“NP完全的”(在10.1.6节讨论这个概念)这个非常强有力的证据。然后证明 P_2 也是“NP完全的”,因此这就同样强烈地提示了 P_2 不属于 \mathcal{P} 。

个实例的长度至多是 cm^j , c 是某个常数。现在可以证明:若 P_2 属于 \mathcal{P} , 则 P_1 属于 \mathcal{P} 。

为了证明, 假设在 $O(n^k)$ 时间里能判定长度为 n 的串是否属于 P_2 。于是在 $O(m^j + (cm^j)^k)$ 时间里能判定长度为 m 的串是否属于 P_1 ; m^j 这一项对应于做变换的时间, $(cm^j)^k$ 这一项对应于判定所得出的 P_2 实例的时间。化简这个表达式, 可以看出在 $O(m^j + cm^{jk})$ 时间里能解决 P_1 。由于 c, j, k 都是常数, 所以这个时间是 m 的多项式, 结论是: P_1 属于 \mathcal{P} 。

因此, 在难解性理论中将只使用多项式时间归约。如果从 P_1 到 P_2 的归约花费的时间是 P_1 实例长度的某个多项式, 则这个归约是多项式时间的。注意, 作为一个推论, P_2 实例将具有 P_1 实例长度的多项式长度。

10.1.6 NP完全问题

下面将遇到最著名的属于 \mathcal{NP} 而不属于 \mathcal{P} 的候选问题族。设 L 是 \mathcal{NP} 中的一个语言(问题)。如果下列关于 L 的命题为真则说 L 是NP完全的:

1. L 属于 \mathcal{NP} 。
2. 对于 \mathcal{NP} 中每个语言 L' , 都存在着从 L' 到 L 的多项式时间归约。

即将看到, 一个NP完全问题的例子是货郎问题, 货郎问题在10.1.4节中介绍过。由于似乎 $\mathcal{P} \neq \mathcal{NP}$, 具体地说, 似乎所有NP完全问题都属于 $\mathcal{NP} - \mathcal{P}$, 所以通常认为, 一个问题的NP完全性证明就是这个问题不属于 \mathcal{P} 的证明。

通过证明每个多项式时间NTM的语言都有到所谓SAT问题的多项式时间归约, 将证明第一个NP完全问题SAT(表示布尔可满足性)。但是, 一旦有了一些NP完全问题, 则通过使用多项式时间归约, 把某个已知NP完全问题归约到新的问题上, 就能证明新的问题是NP完全的。下列定理说明为什么这样的归约证明目标问题是NP完全的。

定理10.4 若 P_1 是NP完全的, 并且存在从 P_1 到 P_2 的多项式时间归约, 并且 P_2 属于 \mathcal{NP} , 则 P_2 是NP完全的。

证明 需要证明 \mathcal{NP} 中每个语言 L 都多项式时间归约到 P_2 。已知存在从 L 到 P_1 的多项式时间归约; 这个归约花费某个多项式时间 $p(n)$ 。因此, L 中长度为 n 的串 w 转换成 P_1 中长度至多为 $p(n)$ 的串 x 。

还已知存在从 P_1 到 P_2 的多项式时间归约; 设这个归约花费多项式时间 $q(m)$ 。于是这个归约至多花费 $q(p(n))$ 时间把 x 变换成 P_2 中某个串 y 。因此, 从 w 到 y 的变换至多花费 $p(n) + q(p(n))$ 时间, 这个时间是多项式的。结论是: L 可多项式时间归约到 P_2 。 L 可能是 \mathcal{NP} 中任意语言, 所以已经证明 \mathcal{NP} 的所有语言都多项式时间归约到 P_2 ; 即 P_2 是NP完全的。□

还要证明一个更重要的关于NP完全问题的定理: 如果任何一个NP完全问题属于 \mathcal{P} , 则所有 \mathcal{NP} 问题都属于 \mathcal{P} 。由于人们深信, \mathcal{NP} 中有许多问题不属于 \mathcal{P} , 因此就把一个问题是NP完全的这样的证明当作这个问题没有多项式时间算法, 因此没有好的计算机解法的同等证明。

定理10.5 若某个NP完全问题 P 属于 \mathcal{P} , 则 $\mathcal{P} = \mathcal{NP}$ 。

证明 假设 P 既是NP完全的又属于 \mathcal{P} 。则 \mathcal{NP} 中所有语言 L 都在多项式时间里归约到 P 。在

10.1.5节中曾讨论过,若 P 属于 \mathcal{P} ,则 L 属于 \mathcal{P} 。□

NP难问题

有些问题 L 是如此地困难,以致于虽然能证明NP完全性定义中条件(2) (\mathcal{NP} 中每个语言都在多项式时间里归约到 L),但不能证明条件(1): L 属于 \mathcal{NP} 。如果是这样,就称 L 为NP难的。先前已经用非形式化术语“难解的”来指似乎需要指数时间的问题。虽然在原则上,可能有一些问题需要指数时间,而在形式化意义上却不是NP难的,但是用“难解的”来表示“NP难的”,这是被普遍接受的。

证明 L 是NP难的,就足以证明 L 非常可能需要指数时间或更糟糕。但是如果 L 不属于 \mathcal{NP} ,则 L 明显的困难性并不支持论证所有 \mathcal{NP} 完全问题都是困难的。也就是说,也许事实是 $\mathcal{P} = \mathcal{NP}$ 而 L 仍然需要指数时间。

其他的NP完全性概念

NP完全性研究的目标其实是定理10.5,也就是说,识别出这样的问题 P , P 在 \mathcal{P} 类中出现就蕴涵着 $\mathcal{P} = \mathcal{NP}$ 。前面所用的“NP完全”的定义(通常被称为卡普完全性,因为R. 卡普(R. Karp)在关于本主题的奠基性论文中首次使用了这个概念)适合于描述每一个人们有理由相信它满足定理10.5的问题。但是,存在着其他更宽泛的NP完全性概念,这些概念也允许断言定理10.5。

例如, S. 库克(S. Cook)在关于本主题的创始性论文中定义了: 如果给定问题 P 的外部信息源(即在一个单位时间里,能回答关于给定串是否属于 P 这样的任意问题的一种机制),就能在多项式时间里识别 \mathcal{NP} 中任意语言,那么问题 P 就是“NP完全的”。这种类型的NP完全性被称为库克完全性。在某种意义下,卡普完全性是只询问外部信息源一个问题的特殊情形。但是,库克完全性还允许对答案取反;比如,可能询问外部信息源一个问题,然后把外部信息源的回答的否定作为答案。库克的定义的一个后果是: NP完全问题的补问题也是NP完全的。像本书这样,采用更严格的卡普完全性的概念,就能在11.1节中,在NP完全问题(在卡普意义下)及其补问题之间做出重要的区别。

10.1.7 习题

习题10.1.1 假设对图10-1中边的权进行如下修改。得出的MWST可能是什么?

* a) 把(1,3)边上的权10改成25。

b) 与上一问不同,把(2,4)边上的权改成16。

习题10.1.2 如果修改图10-1中的图,在顶点1和4之间增加权为19的边,则最短哈密顿回路是什么?

*! **习题10.1.3** 假设存在一个NP完全问题,这个问题具有花费 $O(n^{\log_2 n})$ 时间的确定型解法。注意,这个函数介于多项式与指数之间,并且不属于这两类函数。关于 \mathcal{NP} 中任意问题的运行时间,

能得出什么结论?

!! 习题10.1.4 考虑这样的图: 顶点都是边长为 m 的 n 维立方体中的格点, 即顶点都是向量 (i_1, i_2, \dots, i_n) , 每个 i_j 都在从1到 m 中的范围中。在两个顶点之间有边, 当且仅当这两个顶点恰好在—个维度上相差1。例如, $n = 2$ 和 $m = 2$ 的情形是正方形, $n = 3$ 和 $m = 2$ 的情形是立方体, $n = 2$ 和 $m = 3$ 的情形如图10-3所示。其中有些图有哈密顿回路, 而有些则没有。例如, 正方形显然就有, 立方体也有, 而这一点可能并不明显; 一种可能是 $(0, 0, 0), (0, 0, 1), (0, 1, 1), (0, 1, 0), (1, 1, 0), (1, 1, 1), (1, 0, 1), (1, 0, 0)$ 并返回 $(0, 0, 0)$ 。图10-3没有哈密顿回路。

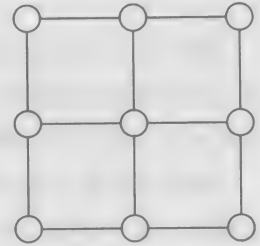


图10-3 $n = 2$ 和 $m = 3$ 的图

- a) 证明: 图10-3没有哈密顿回路。提示: 考虑一下, 当假设的哈密顿回路通过中间的顶点时, 将出现什么情况? 这条回路要从何处来, 又向何处去, 才能不从哈密顿回路上切割下一块图来?
- b) 对于哪些 n 和 m 值, 存在着哈密顿回路?

! 习题10.1.5 假设采用某个有穷字母表对上下文无关文法进行编码。考虑下面两个语言:

1. $L_1 = \{ (G, A, B) \mid G \text{ 是 (经过编码的) CFG, } A \text{ 和 } B \text{ 是 } G \text{ 的 (经过编码的) 变元, 且从 } A \text{ 和 } B \text{ 推导出的终结符号串的集合是相等的} \}$ 。
2. $L_2 = \{ (G_1, G_2) \mid G_1 \text{ 和 } G_2 \text{ 是 (经过编码的) CFG, 并且 } L(G_1) = L(G_2) \}$ 。

回答下列问题:

- * a) 证明: L_1 多项式时间归约到 L_2 。
- b) 证明: L_2 多项式时间归约到 L_1 。
- * c) 关于 L_1 和 L_2 是NP完全的或者不是, 从(a)和(b)能得出什么结论?

习题10.1.6 \mathcal{P} 和 \mathcal{NP} 作为语言类都有某些封闭性。证明: \mathcal{P} 对下面每种运算都是封闭的:

- a) 反转。
- * b) 并。
- *! c) 连接。
- ! d) 闭包 (星号)。
- e) 逆同态。
- * f) 补。

习题10.1.7 \mathcal{NP} 对于习题10.1.6中为 \mathcal{P} 列举的每种运算也是封闭的, 其中有一个 (假设中的) 例外: (f) 补。还不知道 \mathcal{NP} 对于补是否封闭, 在11.1节要进一步讨论这个问题。证明: 习题10.1.6中从(a)到(e)对于 \mathcal{NP} 成立。

437

10.2 NP完全问题

现在介绍第一个NP完全问题。通过把任意确定型多项式时间TM的语言归约到可满足性问题上, 来证明这个问题 (布尔表达式是否是可满足的) 是NP完全的。

10.2.1 可满足性问题

布尔表达式是用下面这些元素来建立的:

1. 布尔值变元, 即这些变元取值1 (真) 或0 (假)。
2. 二元运算符 \wedge 和 \vee , 表示两个表达式的逻辑与 (AND) 和逻辑或 (OR)。
3. 一元运算符 \neg , 表示逻辑非。
4. 给运算符和运算对象分组的括号, 必要时改变运算的默认优先级: \neg 最高, 其次 \wedge , 最后 \vee 。

例10.6 布尔表达式的一个例子是 $x \wedge \neg(y \vee z)$ 。只要变元 y 或变元 z 为真, 子表达式 $(y \vee z)$ 就为真, 但只要 y 和 z 都为假, 这个子表达式就为假。恰好当 $y \vee z$ 为假, 即 y 和 z 都为假时, 更大的子表达式 $\neg(y \vee z)$ 为真。如果 y 和 z 有一个为真或两个都为真, 则 $\neg(y \vee z)$ 为假。

最后考虑整个表达式。整个表达式是两个子表达式的逻辑与, 所以恰好当两个子表达式都为真时, 整个表达式为真。换句话说, 恰好当 x 为真、 y 为假且 z 为假时, $x \wedge \neg(y \vee z)$ 为真。 \square

给定的布尔表达式 E 的赋值把真或假指派给 E 中出现的每个变元。给定赋值 T 后, E 的值记做 $E(T)$, 这是把每个变元 x 换成 T 所指派的值 $T(x)$ (真或假), 并对 E 求值的结果。

如果 $E(T) = 1$, 则赋值 T 满足布尔表达式 E ; 即赋值 T 让表达式 E 为真。如果至少存在一个满足布尔表达式 E 的赋值 T , 则说 E 是可满足的。

例10.7 例10.6的表达式 $x \wedge \neg(y \vee z)$ 是可满足的。已经看出, 令 $T(x) = 1, T(y) = 0, T(z) = 0$, 这样定义的赋值满足这个表达式, 因为这个赋值让表达式的值为真(1)。还注意到, T 是这个表达式的惟一可满足赋值, 因为这三个变元的其余七种组合都让表达式取值为假(0)。

438

另一个例子, 考虑表达式 $E = x \wedge (\neg x \vee y) \wedge \neg y$ 。断言 E 是不可满足的。因为只有两个变元, 赋值个数是 $2^2 = 4$, 所以容易试验所有这四种赋值, 并验证对于所有这些赋值, E 的值都为0。但是, 还可以论证如下。仅当 \wedge 连接的三个项都为真, E 才为真。这意味着 x 一定为真 (因为第一项), y 一定为假 (因为最后一项)。但在这个赋值下, 中间项 $\neg x \vee y$ 为假。因此, E 无法为真, 事实上 E 是不可满足的。

已经看到, 表达式恰好有一个可满足赋值的例子, 以及表达式没有可满足赋值的例子。还有许多例子, 其中的表达式有多于一个可满足赋值。一个简单的例子, 考虑 $F = x \vee \neg y$ 。对于下面三个赋值, F 的值是1:

1. $T_1(x) = 1; T_1(y) = 1$ 。
2. $T_2(x) = 1; T_2(y) = 0$ 。
3. $T_3(x) = 0; T_3(y) = 0$ 。

只对于第四种赋值 $x = 0$ 且 $y = 1$, F 才取值0。因此, F 是可满足的。 \square

可满足性问题是:

- 给定布尔表达式, 这个表达式是可满足的吗?

一般将把可满足性问题称为SAT。作为语言来说, SAT问题是 (经过编码的) 可满足布尔表达式的集合。不是布尔表达式的有效编码的串以及是不可满足的布尔表达式的编码的串, 都不属于SAT。

10.2.2 表示SAT实例

布尔表达式中的符号是： \wedge ， \vee ， \neg ，左括号，右括号，以及表示变元的符号。一个表达式的可满足性不依赖于这些变元的名称，只依赖于变元的两次出现是相同的变元还是不同的变元。因此，虽然在例子中将继续采用像 y 或 z 以及 x 这样的变元名称，但是可以假定变元是 x_1, x_2, \dots 。还将假定，变元经过重新命名，以采用尽可能小的变元下标。例如，除非在同一个表达式中已经用过了 x_1 到 x_4 ，否则就不应当使用 x_5 。

因为在原则上有无穷多个符号可能出现在布尔表达式中，所以又遇到了熟悉的问题：不得不设计一种编码，用固定的有穷字母表来表示变元数任意大的表达式。只有那样，才能把SAT当作“问题”来谈论，也就是说，把SAT当作固定字母表上的语言，由可满足的布尔表达式的编码来组成。将要采用的编码如下：

1. 符号 \wedge 、 \vee 、 \neg 、（以及）就用其本身来表示。

439

2. 变元 x_i 表示成符号 x 后面跟着用二进制表示 i 的0和1。

因此，SAT问题（语言）的字母表只有8个符号。所有的SAT实例都是这个固定的有穷字母表上的字符串。

例10.8 考虑例10.6中的表达式 $x \wedge \neg(y \vee z)$ 。在对其编码过程中第一步是把变元换成带下标的 x 。因为它有三个变元，所以必须使用 x_1, x_2, x_3 。可自由决定把 x, y, z 换成哪个 x_i ，具体地说，设 $x = x_1, y = x_2, z = x_3$ 。于是这个表达式变成 $x_1 \wedge \neg(x_2 \vee x_3)$ 。这个表达式的编码是：

$$x1 \wedge \neg (x10 \vee x11) \quad \square$$

注意，编码过的布尔表达式的长度近似地等于表达式中的位置数，每次变元出现算作1个位置。不完全相等的原因是：如果表达式有 m 个位置，则表达式可有 $O(m)$ 个变元，所以给变元编码可能花费 $O(\log m)$ 个符号。因此，长度为 m 个位置的表达式能有长度为 $n = O(m \log m)$ 个符号的编码。

不过，在 m 与 $m \log m$ 之间的差别确实不超过多项式。因此，如果仅仅讨论能否在输入规模的多项式时间里解答问题，就没有必要去区分表达式的编码长度与表达式的自身位置数。

10.2.3 SAT问题的NP完全性

现在证明“库克定理”，即SAT是NP完全的事实。要证明一个问题是NP完全的，首先需要证明这个问题属于 \mathcal{NP} 。然后，必须证明 \mathcal{NP} 中每一个问题都归约到所讨论的这个问题上。一般说来，第二部分证明是通过给出从某个其他NP完全问题出发的多项式时间归约，然后引用定理10.4来完成的。但此时此刻，还不知道任何NP完全问题可用来归约到SAT。因此，能采用的惟一策略就是原原本本地把 \mathcal{NP} 中每一个问题都归约到SAT上。

定理10.9 （库克定理）SAT是NP完全的。

证明 第一部分证明是证明SAT属于 \mathcal{NP} 。这个部分是容易的：

1. 利用NTM的非确定型能力来猜测给定的表达式 E 的赋值。如果编码过的 E 长度为 n ，则在多带NTM上 $O(n)$ 时间就足够了。注意，这个NTM有多种移动选择，而且在猜测过程结尾，可达到多至 2^n 种不同的ID，每个分支表示对不同赋值的猜测。

440

2. 在赋值 T 下对 E 求值。如果 $E(T) = 1$, 就接受。注意, 这一部分是确定型的。NTM的其他分支可能不导致接受, 这个事实不影响输出, 因为只要找到一个可满足赋值, 这台NTM就接受。

在多带NTM上, 在 $O(n^2)$ 时间里就能轻松完成求值。因此, 多带NTM对SAT的整个识别过程花费 $O(n^2)$ 时间。转换成单带NTM可能让时间平方, 所以在单带NTM上 $O(n^4)$ 时间就足够了。

现在, 必须证明困难的部分: 如果 L 是 \mathcal{NP} 中任意语言, 则有从 L 到SAT的多项式时间归约。可假定存在单带NTM M 和多项式 $p(n)$, 使得 M 在长度为 n 的输入上, 沿着任何分支都花费不超过 $p(n)$ 步。而且, 可用同样的方式, 对NTM证明定理8.12中的限制条件, 已经对DTM证明过这些条件。因此, 可假设 M 从不会写下空格, 也从不会把带头移到初始带头位置的左侧。

因此, 如果 M 接受输入 w , 且 $|w| = n$, 则存在 M 的移动序列, 使得

1. α_0 是 M 在输入 w 上的初始ID。
2. $\alpha_0 \vdash \alpha_1 \vdash \cdots \vdash \alpha_k$, 其中 $k \leq p(n)$ 。
3. α_k 是带有接受状态的ID。
4. 每个 α_i 只包含非空格符(除非 α_i 以状态和空格结尾), 并且从初始带头位置(最左输入符号)向右方延伸。

这里的策略可以小结如下:

a) 可以把每个 α_i 写成符号序列 $X_{i0}X_{i1}\cdots X_{i, p(n)}$ 。其中一个符号是状态, 其他符号都是带符号。

依照惯例, 假定状态和带符号是不相交的, 所以能区分出哪个 X_{ij} 是状态, 因此能区分出带头位置。注意, 没有理由去表示在带上前 $p(n)$ 个符号(这些符号加上状态就组成长度为 $p(n) + 1$ 的ID)右边的符号, 因为如果保证让 M 在 $p(n)$ 步或更少步移动之后停机, 则这些符号不可能影响 M 的移动。

b) 为了用布尔变元来描述ID序列, 创造变元 y_{ijA} 表示命题 $X_{ij} = A$ 。在这里, i 和 j 都是0到 $p(n)$ 范围内的整数, A 是带符号或状态。

c) 把“ID序列表示接受输入 w ”这样的条件表示成布尔表达式, 这个表达式是可满足的当且仅当 M 通过至多 $p(n)$ 步的移动序列来接受 w 。可满足赋值将是关于这些ID“说真话”的赋值; 即 y_{ijA} 为真当且仅当 $X_{ij} = A$ 。为了确保从 $L(M)$ 到SAT的多项式时间归约是正确的, 把这个表达式写成是说计算:

- i. 正确开始。也就是说, 初始ID是 q_0w 后面跟着空格。
- ii. 下一步移动是正确的(即这步移动正确地遵循TM的规则)。也就是说, 每个后继ID都是从前面的ID根据 M 合法移动的一种可能而得出的。
- iii. 正确结束。也就是说, 存在某个ID是接受状态。

在精确地构造这个布尔表达式之前, 必须介绍几个细节。

- 首先, 过去规定当结尾的无穷长空格开始时, ID就结束。但是, 当模拟多项式时间计算时, 认为所有ID都有同样的长度 $p(n) + 1$, 这样更加方便。因此, 在ID中可能出现结尾的空格。
- 其次, 假定即使早就已经接受了, 所有计算也都持续恰好 $p(n)$ 步(因此有 $p(n) + 1$ 个ID), 这样更加方便。因此允许带有接受状态的ID成为自身的后继。也就是说, 如果 α 有接受状态, 则允许“移动” $\alpha \vdash \alpha$ 。因此, 可以假定, 如果存在接受计算, 则 $\alpha_{p(n)}$ 将有接受ID, 而这正是对于“正确结束”条件必须核对的全部内容。

图10-4提示了 M 的多项式时间计算看起来像什么。行对应于ID序列，列是在计算中能使用的带单元。注意，图10-4中的方格数是 $(p(n) + 1)^2$ 。而且，表示每个方格的变元个数是有穷的，只依赖于 M ；变元数是 M 的状态数和带符号数之和。

ID	0	1	$p(n)$
α_0	X_{00}	X_{01}						$X_{0,p(n)}$
α_1	X_{10}	X_{11}						$X_{1,p(n)}$
α_i				$X_{i,j-1}$	$X_{i,j}$	$X_{i,j+1}$		
α_{i+1}				$X_{i+1,j-1}$	$X_{i+1,j}$	$X_{i+1,j+1}$		
$\alpha_{p(n)}$	$X_{p(n),0}$	$X_{p(n),1}$						$X_{p(n),p(n)}$

图10-4 构造出单元（或ID成分）的阵列

现在给出从 M 和 w 构造布尔表达式 $E_{M,w}$ 的一个算法。 $E_{M,w}$ 的总体形式是 $U \wedge S \wedge N \wedge F$ ，其中 S, N, F 是说 M 正确开始、正确移动和正确结束的表达式。 U 表示每个单元格有惟一的符号。

惟一

U 是所有形如 $\neg(y_{ij\alpha} \wedge y_{ij\beta})$ 的项的合取，其中 $\alpha \neq \beta$ 。注意，这些项的数量是 $O(p^2(n))$ 。

442

正确开始

X_{00} 一定是 M 的初始状态 q_0 ， X_{01} 到 X_{0n} 一定是 w （其中 n 是 w 的长度），其余的 X_{0j} 一定是空格 B 。也就是说，如果 $w = a_1 a_2 \cdots a_n$ ，则：

$$S = y_{00q_0} \wedge y_{01a_1} \wedge y_{02a_2} \wedge \cdots \wedge y_{0na_n} \wedge y_{0,n+1,B} \wedge y_{0,n+2,B} \wedge \cdots \wedge y_{0,p(n),B}$$

的确，给定 M 的编码并且给定 w ，就能在多带TM的第二条带上在 $O(p(n))$ 时间里写出 S 。

正确结束

因为假设接受ID永远重复下去，所以 M 接受就等于在 $\alpha_{p(n)}$ 中找到接受状态。记住，假定 M 是如果接受就在 $p(n)$ 步之内接受的NTM。因此， F 是表达式 F_j 的逻辑或， $j = 0, 1, \cdots, p(n)$ ， F_j 说明 $X_{p(n),j}$ 是接受状态。也就是说， F_j 是 $y_{p(n),j,a_1} \vee y_{p(n),j,a_2} \vee \cdots \vee y_{p(n),j,a_k}$ ，其中 a_1, a_2, \cdots, a_k 是 M 的全部接受状态。于是，

$$F = F_0 \vee F_1 \vee \cdots \vee F_{p(n)}$$

每个 F_j 使用常数个符号，这个数目依赖于 M ，但不依赖于 M 的输入 w 的长度 n 。因此， F 长度为 $O(n)$ 。更重要的是，给定 M 的编码和输入 w ，写出 F 的时间是 n 的多项式；实际上，能在多带

443 TM上在 $O(p(n))$ 时间里写出 F 。

下一步移动是正确的

保证 M 的移动是正确的，这是目前为止最复杂的部分。表达式 N 将是表达式 N_i 的逻辑与， $i = 0, 1, \dots, p(n)-1$ ，每个 N_i 将设计成保证ID α_{i+1} 是 M 允许跟在 α_i 后面的ID之一。为了开始解释如何写出 N_i ，观察一下图10-4中的符号 $X_{i+1,j}$ 。总是可以根据下列内容来确定 $X_{i+1,j}$ ：

1. 在 $X_{i+1,j}$ 上面的三个符号 $X_{i,j-1}$, X_{ij} , $X_{i,j+1}$ ，以及
2. NTM M 具体的移动选择（如果这些符号之一是 α_i 的状态）。

我们将把 N_i 写成表达式 $A_{ij} \vee B_{ij}$ 的合取（ \wedge ），其中 $j = 0, 1, \dots, p(n)$ 。

• 表达式 A_{ij} 说：

- a) α_i 的状态在位置 j （即 X_{ij} 是状态），并且
- b) 存在 M 的移动选择（其中 X_{ij} 是状态， $X_{i,j+1}$ 是扫描的符号），使得这种移动把符号序列 $X_{ij}X_{i,j+1}$ 变换成 $X_{i+1,j-1}X_{i+1,j}X_{i+1,j+1}$ 。注意，如果 X_{ij} 是接受状态，则存在根本不移动的“选择”，所以所有后继的ID都等于第一次导致接受的那个ID。

• 表达式 B_{ij} 说：

- a) α_i 的状态不在位置 j （即 X_{ij} 不是状态），并且
- b) 如果 a 的状态不是邻近位置 j （即 $X_{i,j-1}$ 和 $X_{i,j+1}$ 都不在状态）时，则 $X_{i+1,j} = X_{ij}$ 。

注意，当状态邻近位置 j 时， $A_{i,j-1}$ 或 $A_{i,j+1}$ 都关系到位置 j 的正确性。

B_{ij} 写起来更容易。设 q_1, q_2, \dots, q_m 是 M 的状态，并设 Z_1, Z_2, \dots, Z_r 是带符号。于是：

$$\begin{aligned} B_{ij} = & (y_{i,j-1,q_1} \vee y_{i,j-1,q_2} \vee \dots \vee y_{i,j-1,q_m}) \vee \\ & (y_{i,j+1,q_1} \vee y_{i,j+1,q_2} \vee \dots \vee y_{i,j+1,q_m}) \vee \\ & ((y_{i,j,Z_1} \vee y_{i,j,Z_2} \vee \dots \vee y_{i,j,Z_r}) \wedge \\ & ((y_{i,j,Z_1} \wedge y_{i+1,j,Z_1}) \vee (y_{i,j,Z_2} \wedge y_{i+1,j,Z_2}) \vee \dots \vee (y_{i,j,Z_r} \wedge y_{i+1,j,Z_r}))) \end{aligned}$$

B_{ij} 的头两行保证当 α_i 的状态与位置 j 相邻时， B_{ij} 是真； B_{ij} 的头三行一起保证 α_i 的状态在位置 j 时， B_{ij} 为假，而且 N_i 的真仅依赖于 A_{ij} 是真，也就是移动是合法的。当状态离位置 i 至少两个位置距离时，后两行保证符号不变。最后一行说 $X_{ij} = X_{i+1,j}$ ，这是通过枚举所有可能的带符号 Z ，并且说要么都是 Z_1 ，要么都是 Z_2 ，等等。

有两个重要的特殊情形： $j = 0$ 或 $j = p(n)$ 。在一种情形里没有变元 $y_{i,j-1,x}$ ，在另一种情形里没有变元 $y_{i,j+1,x}$ 。但已知带头从不移到初始位置的左边，且已知带头没有时间移到初始位置右边超过 $p(n)$ 个单元。因此，可从 B_{i0} 和 $B_{i,p(n)}$ 中删除一些项；把这个化简留给读者来做。

现在，考虑表达式 A_{ij} 。这些表达式反映出在图10-4的阵列中， 2×3 符号矩形 $X_{i,j-1}$, X_{ij} , $X_{i,j+1}$, $X_{i+1,j-1}$, $X_{i+1,j}$, $X_{i+1,j+1}$ 中的所有可能的关系。如果：

1. X_{ij} 是状态，但 $X_{i,j-1}$ 和 $X_{i,j+1}$ 是带符号。
2. 存在 M 的一种移动，这个移动解释 $X_{i,j-1}X_{ij}X_{i,j+1}$ 如何变成

$$X_{i+1,j-1}X_{i+1,j}X_{i+1,j+1}$$

因此只有有穷多种从符号到这六个变元的赋值是有效的。设 A_{ij} 是一些项的逻辑或，每项对应着构成有效赋值的一组六个变元。

例如，假设 M 的一种移动来自于 $\delta(q, A)$ 包含 (p, C, L) 这个事实。设 D 是 M 的某个带符号。于是一种有效赋值是 $X_{i,j-1}X_{ij}X_{i,j+1} = DqA$ 和 $X_{i+1,j-1}X_{i+1,j}X_{i+1,j+1} = pDC$ 。注意，这个赋值如何反映出由 M 如此移动所引起的ID中的变化。反映这种可能性的项是：

$$y_{i,j-1,D} \wedge y_{i,j,q} \wedge y_{i,j+1,A} \wedge y_{i+1,j-1,p} \wedge y_{i+1,j,D} \wedge y_{i+1,j+1,C}$$

如果与上面不同， $\delta(q, A)$ 包含 (p, C, R) （即移动是同样的，但带头向右移动），于是相应的有效赋值是 $X_{i,j-1}X_{ij}X_{i,j+1} = DqA$ 和 $X_{i+1,j-1}X_{i+1,j}X_{i+1,j+1} = DCP$ 。则对应的有效赋值是：

$$y_{i,j-1,D} \wedge y_{i,j,q} \wedge y_{i,j+1,A} \wedge y_{i+1,j-1,D} \wedge y_{i+1,j,C} \wedge y_{i+1,j+1,p}$$

A_{ij} 是所有有效项的逻辑或。在 $j=0$ 和 $j=p(n)$ 的特殊情形里，必须像对 B_{ij} 那样进行一些修改，以反映出不存在变元 y_{ijz} ，其中 $j < 0$ 或 $j > p(n)$ 。最后，

$$N_i = (A_{i0} \vee B_{i0}) \wedge (A_{i1} \vee B_{i1}) \wedge \cdots \wedge (A_{i,p(n)} \vee B_{i,p(n)})$$

于是

445

$$N = N_0 \wedge N_1 \wedge \cdots \wedge N_{p(n)-1}$$

虽然如果 M 有许多状态并且（或者）有许多带符号，则 A_{ij} 和 B_{ij} 可以非常大，但是仅就输入 w 的长度而言， A_{ij} 和 B_{ij} 的规模是常数；也就是说， A_{ij} 和 B_{ij} 的规模与 w 的长度 n 无关。因此 N_i 的长度是 $O(p(n))$ ， N 的长度是 $O(p^2(n))$ 。更重要的是，可以在与 N 的长度成比的时间里，在多带TM的一条带上写下 N ，这个时间量是 w 的长度 n 的多项式。

库克定理证明的总结

虽然已经把表达式

$$E_{M,w} = U \wedge S \wedge N \wedge F$$

的构造描述成了 M 和 w 的函数，但是事实上，只有“正确开始”部分 S 依赖于 w ，而且 S 是以一种简单的方式来依赖的（ w 是在初始ID的带上）。其他部分 N 和 F 只依赖于 M 和 n ， n 是 w 的长度。

因此，对于在某个多项式时间 $p(n)$ 里运行的任何NTM M 来说，都能设计一个算法，这个算法获得长度为 n 的输入 w ，产生出 $E_{M,w}$ 。这个算法在多带确定型TM上的运行时间是 $O(p^2(n))$ ，而这个多带TM可以转化成在 $O(p^4(n))$ 时间里运行的单带TM。这个算法的输出是布尔表达式 $E_{M,w}$ ， $E_{M,w}$ 是可满足的当且仅当 M 在 $O(p(n))$ 步移动之内接受 w 。□

为了强调库克定理10.9的重要性，我们来看看定理10.5如何对库克定理起作用。假如SAT有确定型TM，它在多项式时间（比如说 $q(n)$ 时间）里识别SAT的实例。于是对于在多项式时间 $p(n)$ 里接受的NTM M 所接受的每个语言都将被DTM在确定型多项式时间里所接受，图10-5提示这个DTM是如何操作的。 M 的输入 w 转化成布尔表达式 $E_{M,w}$ 。把这个表达式输入到SAT的检验程序，无论这个检验程序关于 $E_{M,w}$ 怎样回答，图10-5的算法关于 w 都会照样回答。

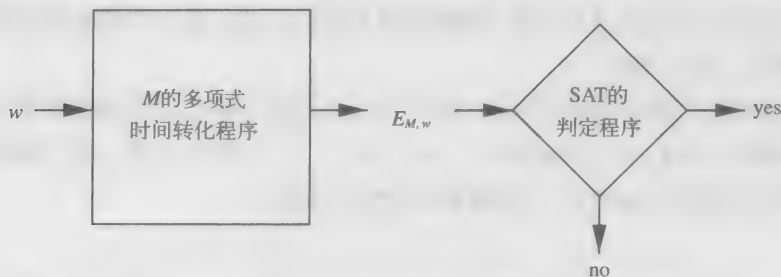


图10-5 如果SAT属于 \mathcal{P} , 则以这种方式设计的DTM就能证明 $\mathcal{A}(\mathcal{P})$ 中每个语言都属于 \mathcal{P}

446

10.2.4 习题

习题10.2.1 下列布尔表达式有多少种可满足赋值? 哪些布尔表达式属于SAT?

* a) $x \wedge (y \vee \neg x) \wedge (z \vee \neg y)$ 。

b) $(x \vee y) \wedge (\neg(x \vee z) \vee (\neg z \wedge \neg y))$ 。

!习题10.2.2 假设 G 是四个顶点1, 2, 3, 4的图。设对于 $1 \leq i < j \leq 4$, x_{ij} 是命题变元, 把 x_{ij} 解释成“在顶点 i 和 j 之间存在一条边”。在这四个顶点上的任何图都能表示成赋值。例如, 图10-1中的图表示成: 让 x_{14} 为假而其他三个变元为真。能把只涉及到边的存在或不存在的任何性质都表示成布尔表达式, 这个布尔表达式为真当且仅当对变元的赋值描述了具有这个性质的图。写出下面这些性质的表达式:

* a) G 有哈密顿回路。

b) G 是连通的。

c) G 包含规模为3的团, 也就是说, 有三个顶点, 使得在其中任何两个之间有一条边 (即图中的三角形)。

d) G 至少包含一个孤立点, 也就是说, 有一个没有边的顶点。

10.3 约束可满足性问题

现在计划证明范围广泛形式多样的问题 (比如在10.1.4节提到过的TSP问题) 是NP完全的。在原则上, 通过找出从SAT问题到所关注的每个问题的多项式时间归约来完成这个证明。但是, 有一个重要的中间问题, 称为“3SAT”, 这个问题比SAT更容易归约到典型问题上。3SAT仍然是关于布尔表达式可满足性的问题, 但这些表达式具有非常规则的形式: 这些表达式是“子句”的逻辑与 (AND), 每个子句恰好是三个变元或否定变元的逻辑或 (OR)。

本节介绍关于布尔表达式的一些重要术语。然后把任意表达式的可满足性归约到具有3SAT问题范式的表达式的可满足性。有趣的是, 注意: 每一个布尔表达式 E 都具有3SAT问题范式形式的等价表达式 F , 但 F 的规模可能是 E 的规模的指数。因此, 从SAT到3SAT的多项式时间归约, 必须比简单的布尔代数处理更加精致。需要把SAT中每个表达式 E 转化成3SAT范式形式的另一个表达式 F 。但 F 不一定等价于 E 。只能保证: F 是可满足的当且仅当 E 是可满足的。

447

10.3.1 布尔表达式的范式

下面是三个重要的定义:

- 文字就是变元或否定变元。例如, x 和 $\neg y$ 。为了节省空间, 通常用上划线 \bar{y} 来代替 $\neg y$ 这样的文字。
- 子句就是一个或多个文字的逻辑或 (OR)。例如, x , $x \vee y$ 和 $x \vee \bar{y} \vee z$ 。
- 如果布尔表达式是子句的逻辑与 (AND), 就说这个表达式是合取范式^① (或CNF)。

为了进一步压缩写出的表达式, 将采用另一种记号, 把 \vee 当作加法使用 $+$ 运算符, 把 \wedge 当作乘法。对于乘法, 如同在正则表达式中对于连接那样, 通常使用并置, 即没有运算符。于是也自然把子句称为“文字之和”并把CNF表达式称为“子句之积”。

例10.10 采用压缩记号, 表达式 $(x \vee \neg y) \wedge (\neg x \vee z)$ 将写成 $(x + \bar{y})(\bar{x} + z)$ 。由于该表达式是子句 $(x + \bar{y})$ 和 $(\bar{x} + z)$ 的逻辑与 (积), 所以该表示式是CNF。

表达式 $(x + y\bar{z})(x + y + z)(\bar{y} + \bar{z})$ 不是CNF。这个表达式是三个子表达式 $(x + y\bar{z})$, $(x + y + z)$ 和 $(\bar{y} + \bar{z})$ 的逻辑与。最后两个子表达式是子句, 但第一个子表达式不是子句; 这个子表达式是一个文字与两个文字之积的和。

表达式 xyz 是CNF。回忆一下, 子句可能只有一个文字。因此, 这个表达式是三个子句 (x) , (y) , (z) 之积。 □

如果表达式是这样一些子句之积, 每个子句是恰好 k 个不同文字之和, 则说这个表达式是 k 合取范式 (k -CNF)。例如, $(x + \bar{y})(y + \bar{z})(z + \bar{x})$ 是2-CNF, 因为每个子句恰好有两个文字。

所有这些在布尔表达式上的限制, 都分别导致关于带有这些限制的表达式的可满足性问题。因此, 我们将要讨论下列问题:

- CSAT是这样的问题: 给定具有CNF形式的布尔表达式, 这个表达式是可满足的吗?
- k SAT是这样的问题: 给定具有 k -CNF形式的布尔表达式, 这个表达式是可满足的吗?

将要看到, CSAT、3SAT以及所有 k 大于3的 k SAT都是NP完全的。但是, 1SAT和2SAT有线性时间算法。

448

处理坏输入

每个已经讨论过的问题 (SAT, CSAT, 3SAT, 等等), 都是在8个符号的固定字母表上的语言, 这些语言的串有时候可以解释成布尔表达式。不解释为布尔表达式的串都不可能属于SAT语言。同样, 当考虑限制形式的表达式时, 那些虽然是合式布尔表达式但不是限制形式表达式的串, 都不属于这些语言。因此, 举例来说, 如果输入的布尔表达式是可满足的但不是CNF形式的, 则判定CSAT问题的算法将回答“否”。

10.3.2 把表达式转化成CNF

如果在变元的任何赋值上两个表达式都有同样的结果, 则说这两个布尔表达式是等价的。如果两个表达式是等价的, 则肯定要么都是可满足的, 要么都不是可满足的。因此, 把任意表达式转化为等价的CNF表达式是开发从SAT到CSAT的多项式时间归约的有希望的方法。这个归

^① “合取”是逻辑与 (AND, \wedge) 的奇特说法。

约可能证明CSAT是NP完全的。

但是,事情并非如此简单。虽然可以把任何表达式转化为CNF,但是这个转化可能花费超过多项式时间。具体地说,这个转化可能让表达式长度有指数增长,因此肯定要花费指数时间来产生输出。

幸运的是,把任意布尔表达式转化为具有CNF形式的表达式,对于把SAT归约到CSAT,因此证明CSAT是NP完全的来说,只是可能的方式之一。不得不做的全部事情是:输入SAT实例 E ,把 E 转化为CSAT实例 F ,使得 F 是可满足的当且仅当 E 是可满足的。没有必要让 E 和 F 是等价的。甚至没有必要让 E 和 F 具有同样的变元集合,事实上,在一般情况下, F 的变元是 E 的变元的超集。

从SAT到CSAT的归约将包括两个部分。第一步,把所有的 \neg 沿着表达式树往下推,使得否定只出现在变元前面;即布尔表达式变成文字的逻辑与和逻辑或。这个变换产生等价的表达式,花费的时间至多是表达式规模的平方。在常规计算机上,如果仔细地设计数据结构,这个变换只花费线性时间。

第二步是写出一个表达式,这个表达式作为一些子句之积,是文字的逻辑或的逻辑与;即把这个表达式写成CNF形式。通过引入一些新的变元,可以在给定表达式的规模的多项式时间里完成这个变换。在一般情况下,新的表达式 F 将不等价于旧的表达式 E 。但是, F 是可满足的当且仅当 E 是可满足的。更具体地说,如果 T 是使 E 为真的赋值,则存在 T 的扩展(如 S)使 F 为真;如果 S 和 T 把同样的值赋给每一个 T 赋过值的变元,则说 S 是 T 的扩展,但 S 还可以给 T 没有涉及到的变元赋值。

第一步是把 \neg 推到 \wedge 和 \vee 之后。所需要的规则是:

1. $\neg(E \wedge F) \Rightarrow \neg(E) \vee \neg(F)$ 。这条规则(德·摩根律中的一条)允许把 \neg 推到 \wedge 之后。注意,副作用是把 \wedge 变成 \vee 。
2. $\neg(E \vee F) \Rightarrow \neg(E) \wedge \neg(F)$ 。这条规则(德·摩根律中的另一条)把 \neg 推到 \vee 之后。副作用是把 \vee 变成 \wedge 。
3. $\neg(\neg(E)) \Rightarrow E$ 。这条双重否定律消除作用在同一个表达式上的一对 \neg 。

例10.11 考虑表达式 $E = \neg((\neg(x+y))(\bar{x}+y))$ 。注意,使用了两种记号的混合,当被否定的表达式不是单个变元时,就明确地使用 \neg 运算。图10-6说明一些步骤,在这些步骤中把表达式 E 中所有 \neg 往后推,直到这些 \neg 成为文字的一部分。

最后的表达式等价于原来的表达式并且是文字的“与或”表达式。这个表达式可进一步化简为表达式 $x+y$,但是对于断言能把每个表达式改写成 \neg 只出现在文字中来说,这个化简并不是本质上的。

表达式	规则
$\neg((\neg(x+y))(\bar{x}+y))$	开始
$\neg(\neg(x+y)) + \neg(\bar{x}+y)$	(1)
$x+y + \neg(\bar{x}+y)$	(3)
$x+y + (\neg(\bar{x}))\bar{y}$	(2)
$x+y + x\bar{y}$	(3)

图10-6 把 \neg 沿表达式树往后推,使得 \neg 只出现在文字中

定理10.12 每一个布尔表达式 E 都等价于一个表达式 F ,在 F 中否定只出现在文字中,即直接作用在变元上。而且, F 的长度是 E 的符号数的线性函数,并且可以在多项式时间里从 E 构造出 F 。

证明 证明是对 E 中的运算 (\wedge, \vee, \neg) 个数进行归纳。证明存在一个等价表达式 F ，其中 \neg 只出现在文字中。另外，如果 E 有 $n \geq 1$ 个运算符，则 F 有不超过 $2n-1$ 个运算符。

F 没有必要对每个运算符使用超过一对括号，表达式中的变元个数不会超过运算符数加一，由此得出 F 的长度是与 E 的长度线性地成比例的。更重要的是，将要看到 F 的构造非常简单，所以构造 F 所花费的时间与 F 的长度成比例，因此与 E 的长度成比例。

基础：如果 E 只有一个运算符，则 E 一定具有形式 $\neg x$ ， $x \vee y$ 或 $x \wedge y$ ，其中 x 和 y 是变元。在每种情形下 E 都已经具备所需要的形式，所以让 $F = E$ 就行了。注意， E 和 F 各自具有一个运算符，所以“ F 至多具有两倍于 E 的运算符数”的关系成立。

归纳：假设命题对于运算符比 E 少的所有表达式都为真。如果 E 的最高层运算符不是 \neg ，则 E 一定具有形式 $E_1 \vee E_2$ 或 $E_1 \wedge E_2$ 。在任何一种情形下，归纳假设都可以应用到 E_1 和 E_2 上；归纳假设说：分别存在着等价表达式 F_1 和 F_2 ，其中所有的 \neg 都仅仅出现在文字中。于是 $F = F_1 \vee F_2$ 或 $F = (F_1) \wedge (F_2)$ 就是 E 的适当的等价式。设 E_1 和 E_2 分别有 a 和 b 个运算符。于是 E 有 $a + b + 1$ 个运算符。根据归纳假设， F_1 和 F_2 分别至多有 $2a-1$ 和 $2b-1$ 个运算。因此， F 至多有 $2a + 2b - 1$ 个运算符，这个数字不超过 $2(a + b + 1) - 1$ ，或 E 的两倍运算符数减一。

现在考虑 E 形如 $\neg E_1$ 的情形。根据 E_1 的最高层运算符是什么，有三种情形。注意， E_1 必须有一个运算符，否则 E 其实就是基础情形。

1. $E_1 = \neg E_2$ 。于是根据双重否定律， $E_1 = \neg(\neg E_2)$ 等价于 E_2 。 E_2 比 E 运算符少，所以归纳假设起作用。可以找出与 E_2 等价的 F ，其中仅有的 \neg 都在文字里。 F 也等价于 E 。因为 F 的运算符数至多是 E_2 的两倍运算符数减一，所以 F 的运算符数肯定不会超过 E 的两倍运算符数减一。

2. $E_1 = E_2 \vee E_3$ 。根据德·摩根律， $E = \neg(E_2 \vee E_3)$ 等价于 $(\neg(E_2)) \wedge (\neg(E_3))$ 。 $\neg(E_2)$ 和 $\neg(E_3)$ 都比 E 运算符少，所以根据归纳假设， $\neg(E_2)$ 和 $\neg(E_3)$ 都有等价的 F_2 和 F_3 ，其中只在文字里才有 \neg 。于是 $F = (F_2) \wedge (F_3)$ 是 E 的等价式。还可以断言： F 中运算符个数不会太多。设 E_2 和 E_3 分别有 a 个和 b 个运算符。于是 E 有 $a + b + 2$ 个运算符。 $\neg(E_2)$ 和 $\neg(E_3)$ 分别有 $a + 1$ 个和 $b + 1$ 个运算符，而 F_2 和 F_3 是从这些表达式构造出来的，所以根据归纳假设可以知道， F_2 和 F_3 分别至多有 $2(a + 1) - 1$ 个和 $2(b + 1) - 1$ 个运算符。因此， F 至多有 $2a + 2b + 3$ 个运算符。这个数字是 E 的两倍运算符数减一。

3. $E_1 = E_2 \wedge E_3$ 。利用第二条德·摩根律，这个论证本质上与(2)相同。

□

451

算法描述

虽然形式化地说，一个归约的运行时间就是这个归约在单带图灵机上执行所花费的时间，但是单带图灵机的算法却毫无必要地复杂。我们已经知道，在某个多项式时间里，在常规计算机、多带图灵机和单带图灵机上，所能解答的问题的集合都是相同的，只不过多项式的次数可能不同而已。因此，当描述某些相当复杂的算法，需要这些算法来把一个NP完全问题归约到另一个NP完全问题时，就约定：用算法在常规计算机上的有效实现来度量时间。这种理解将可以避免带操作的细节，并且允许强调重要的算法思想。

10.3.3 CSAT的NP完全性

现在, 需要把一个表达式 E 转化成CNF, E 是文字的逻辑与和逻辑或。曾经指出过, 为了在多项式时间里从 E 产生一个表达式 F (F 是可满足的当且仅当 E 是可满足的) 就必须放弃保持等价性的变换, 并且给 F 引入一些不在 E 中出现的新变元。将要在CSAT是NP完全的证明中介绍这个“技巧”, 然后举出这个技巧的一个例子, 让这个构造更清楚。

定理10.13 CSAT是NP完全的。

证明 证明如何在多项式时间里把SAT归约到CSAT。首先, 利用定理10.12的方法, 把一个给定的SAT实例转化成一个表达式 E , E 只在文字里才有 \neg 。然后, 证明如何在多项式时间里把 E 转化成一个CNF表达式 F , 并证明 F 是可满足的当且仅当 E 是可满足的。通过对 E 的长度进行归纳来构造 F 。 F 具有的特殊性质比所需要的还要多一些。准确地说, 通过对 E 的符号出现次数 (“长度”) 进行归纳, 可以证明:

- 存在常数 c , 使得如果 E 是一个长度为 n 的布尔表达式, 其中 \neg 只出现在文字里, 则存在一个表达式 F , 使得:
 - a) F 具有CNF形式, F 至多由 n 个子句组成。
 - b) 可以在至多 $c|E|^2$ 时间里从 E 构造出 F 。
 - c) E 的真值赋值 T 使 E 为真, 当且仅当存在 T 的扩展 S 使 F 为真。

452

基础: 如果 E 包含一个或两个符号, 则 E 是文字。文字是子句, 所以 E 已经具有CNF形式。

归纳: 假设每一个比 E 短的表达式都能转化为子句之积, 并且这种转换在长度为 n 的表达式上至多花费 cn^2 时间。根据 E 的最高层运算, 存在两种情形。

情形1: $E = E_1 \wedge E_2$ 。根据归纳假设, 分别存在从 E_1 和 E_2 导出的具有CNF形式的表达式 F_1 和 F_2 。 E_1 的所有可满足赋值, 并且只有可满足赋值, 才可以扩展成 F_1 的可满足赋值, 对于 E_2 和 F_2 也是同样的。不失一般性, 可以假设: 除了在 E 中出现的那些变元之外, F_1 和 F_2 的变元是不相交的; 即如果不得不给 F_1 和(或) F_2 引入变元, 那么就使用不同的变元。

设 $F = F_1 \wedge F_2$ 。显然如果 F_1 和 F_2 是CNF, 则 $F_1 \wedge F_2$ 也是CNF。必须证明: E 的可满足赋值 T 可以扩展为 F 的可满足赋值, 当且仅当 T 满足 E 。

(当) 假设 T 满足 E 。设 T_1 是 T 的限制, 使得 T_1 只作用于在 E_1 中出现的变元上, 设 T_2 是对于 E_2 的同样限制。于是根据归纳假设, 可以把 T_1 和 T_2 分别扩展成满足 F_1 和 F_2 的 S_1 和 S_2 。设 S 与 S_1 和 S_2 在已经定义的每个变元上都是一致的。注意, F_1 和 F_2 仅有的公共变元都是 E 的变元, 并且 S_1 和 S_2 必须在共同定义的变元上是一致的, 所以总是可以构造出 S 。但是 S 就是满足 F 的 T 的扩展。

(仅当) 反之, 假设 T 有满足 F 的扩展 S 。设 T_1 (或 T_2) 是把 T 限制到 E_1 (或 E_2) 的变元上。设把 S 限制到 F_1 (或 F_2) 的变元上是 S_1 (或 S_2)。于是 S_1 是 T_1 的扩展, S_2 是 T_2 的扩展。因为 F 是 F_1 和 F_2 的逻辑与, 所以一定有 S_1 满足 F_1 且 S_2 满足 F_2 。根据归纳假设, T_1 (或 T_2) 一定满足 E_1 (或 E_2)。因此, T 满足 E 。

情形2: $E = E_1 \vee E_2$ 。与情形1一样, 利用归纳假设来断言: 存在表达式 F_1 和 F_2 , 具有以下性质:

1. E_1 (或 E_2) 的真值赋值满足 E_1 (或 E_2)，当且仅当这个赋值可以扩展成 F_1 (或 F_2) 的可满足赋值。
2. 除了在 E 中出现的那些变元之外， F_1 和 F_2 的变元是不相交的。
3. F_1 和 F_2 都具有 CNF 形式。

不能简单地用 F_1 和 F_2 的逻辑或来构造所需要的 F ，原因在于，这样得出的表达式可能不具有 CNF 形式。但是，利用只希望保持可满足性而不是等价性这一事实的一种更复杂的构造将会行得通。假设

$$F_1 = g_1 \wedge g_2 \wedge \cdots \wedge g_p$$

453

且 $F_2 = h_1 \wedge h_2 \wedge \cdots \wedge h_q$ ，其中 g 和 h 都是子句。引入新变元 y ，并设

$$F = (y + g_1) \wedge (y + g_2) \wedge \cdots \wedge (y + g_p) \wedge (\bar{y} + h_1) \wedge (\bar{y} + h_2) \wedge \cdots \wedge (\bar{y} + h_q)$$

必须证明： E 的赋值 T 满足 E ，当且仅当 T 能扩展成满足 F 的赋值 S 。

(仅当) 假设 T 满足 E 。像在情形 1 中那样，设 T_1 (或 T_2) 是把 T 限制到 E_1 (或 E_2) 的变元上。因为 $E = E_1 \vee E_2$ ，所以要么 T 满足 E_1 ，要么 T 满足 E_2 。假设 T 满足 E_1 。于是 T_1 (即把 T 限制到 E_1 的变元上) 就能扩展成满足 F_1 的 S_1 。构造 T 的扩展 S 如下： S 将满足上面定义的表达式 F ：

1. 对于 F_1 中所有变元 x ， $S(x) = S_1(x)$ 。
2. $S(y) = 0$ 。这个选择让从 F_2 导出的所有子句都为真。
3. 对于所有在 F_2 中但不在 F_1 中的变元 x ，如果 $T(x)$ 有定义，则选项 $S(x) = T(x)$ ，否则 $S(x)$ 可以任意为 0 或 1。

于是由于规则 1， S 让从 g 导出的所有子句都为真。根据规则 2 (对 y 的赋值)， S 让从 h 导出的所有子句都为真。因此， S 满足 F 。

如果 T 不满足 E_1 但满足 E_2 ，那么除了在规则 2 中 $S(y) = 1$ 之外，证明是相同的。而且，每当 $S_2(x)$ 有定义时， $S(x)$ 就一定与 $S_2(x)$ 一致，但 $S(x)$ 对只在 S_1 中出现的变元是任意的。结论是：在这种情形下 S 也满足 F 。

(当) 假设把 E 的赋值 T 扩展为 F 的赋值 S ， S 满足 F 。根据把什么真值指派给 y ，有两种情形。首先假设 $S(y) = 0$ 。于是从 h 导出的 F 的所有子句都为真。但是， y 无助于满足从 g 导出的形如 $(y + g_i)$ 的子句，这意味着 S 一定让每个 g_i 本身为真；在本质上， S 让 F_1 为真。

更准确地说，设 S_1 是把 S 限制到 F_1 的变元上。于是 S_1 满足 F_1 。根据归纳假设， T_1 (即把 T 限制到 E_1 的变元上) 就一定满足 E_1 。原因在于， S_1 是 T_1 的扩展。 T_1 满足 E_1 ，所以 T 必须满足 E (E 是 $E_1 \vee E_2$)。

还必须考虑 $S(y) = 1$ 的情形，但这种情形与刚刚看到了的情形是对称的，把证明留给读者。结论是：每当 S 满足 F ， T 就满足 E 。

现在必须证明：从 E 构造 F 的时间，至多是 E 的长度 n 的平方。无论是哪种情形，把 E 分裂成 E_1 和 E_2 ，以及从 F_1 和 F_2 构造 F ，每部分都花费 E 的规模的线性时间。设 dn 是在情形 1 或情形 2 中，从 E 构造 E_1 和 E_2 的时间加上从 F_1 和 F_2 构造 F 的时间之和的上界。于是存在 $T(n)$ 的递推方程， $T(n)$ 是从长度为 n 的 E 构造 F 的时间；递推方程的形式是：

$$T(1) = T(2) \leq e, \text{ 对于某个常数 } e$$

454

$$T(n) \leq dn + c \max_{0 \leq i \leq n-1} (T(i) + T(n-1-i)), \text{ 对于 } n \geq 3.$$

其中 c 是有待确定的常数,使得可以证明 $T(n) \leq cn^2$ 。 $T(1)$ 和 $T(2)$ 的基础规则只是简单提出:如果 E 是单个符号或一对符号,则不需要递推,因为 E 只能是单个文字,整个过程花费某个时间 e 。递推规则利用下面这个事实:如果 E 是用 \wedge 或 \vee 连接的子表达式 E_1 和 E_2 组成的, E_1 长度为 i ,则 E_2 长度为 $n-i-1$ 。而且,从 E 到 F 的整个转换是由两个简单步骤组成的:把 E 变成 E_1 和 E_2 ,再把 F_1 和 F_2 变成 F (已知这两个步骤至多花费 dn 时间),以及从 E_1 到 F_1 和从 E_2 到 F_2 的两个递归转化。

需要通过对 n 归纳来证明:存在常数 c ,使得对于所有 n , $T(n) \leq cn^2$ 。

基础: 对于 $n=1$,只需要挑选 c 至少像 e 那样大。

归纳: 假设对于小于 n 的长度,命题成立。于是 $T(i) \leq ci^2$ 且 $T(n-i-1) \leq c(n-i-1)^2$ 。因此,

$$T(i) + T(n-i-1) \leq n^2 - 2i(n-i) - 2(n-i) + 1 \quad (10-1)$$

因为 $n \geq 3$ 且 $0 < i < n-1$,所以 $2i(n-i)$ 至少为 n , $2(n-i)$ 至少为2。因此,对于在允许范围内的任何 i ,式(10-1)的右边小于 $n^2 - n$ 。因此在 $T(n)$ 定义中的递推规则说 $T(n) \leq dn + cn^2 - cn$ 。如果选择 $c \geq d$,就可推出对 n 成立 $T(n) \leq cn^2$,这样就完成了归纳。因此,从 E 构造 F 花费 $O(n^2)$ 时间。□

例10.14 说明如何把定理10.13的构造应用到一个简单表达式上: $E = x\bar{y} + \bar{x}(y+z)$ 。图10-7说明这个表达式的语法分析。每个顶点所附带的CNF表达式是为该顶点所表示的表达式而构造出来的。

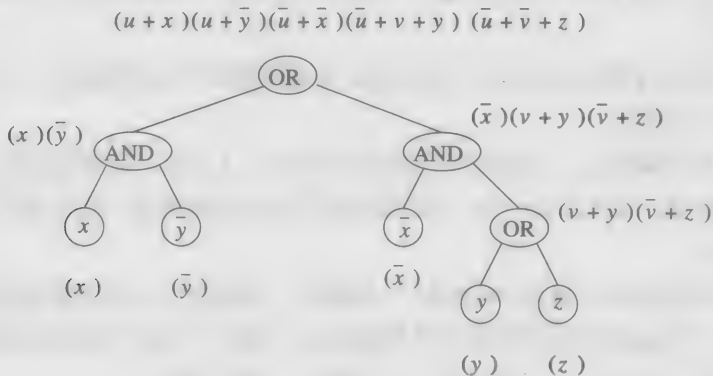


图10-7 把布尔表达式变换成CNF

树叶对应于文字,而对于每个文字,这个CNF表达式是由这个文字单独组成的一个子句。例如,可以看到,标记为 \bar{y} 的树叶带有一个相关表达式 (\bar{y}) 。虽然括号不是必要的,但是我们在CNF表达式中加入这些括号,以便帮助提醒读者:现在正在讨论子句之积。

对于AND顶点,一个CNF表达式的构造就只是对于两个子表达式取所有子句之积(逻辑与)。因此,例如,子表达式 $\bar{x}(y+z)$ 的顶点具有一个相关的CNF表达式,这个表达式是 \bar{x} 的一个子句(即 (\bar{x}))和 $y+z$ 的两个子句(即 $(v+y)(\bar{v}+z)$)之积^①。

① 在这个特殊情形里($y+z$ 已经是子句),没有必要完成关于这些表达式的OR的一般构造,本来可以产生 $(y+z)$ 作为等价于 $y+z$ 的子句之积。但是,在这个例子中,还是坚持了采用一般规则。

对于OR顶点, 必须引入新的变元。把新变元加入到左运算对象的所有子句中, 把新变元的否定加入到右运算对象的所有子句中。例如, 考虑图10-7的根顶点。这个顶点是表达式 $x\bar{y}$ 和 $\bar{x}(y+z)$ 的逻辑或, 这两个表达式的CNF已经确定, 分别是 $(x)(\bar{y})$ 和 $(\bar{x})(v+y)(\bar{v}+z)$ 。引入新变元 u , 把 u 未经否定加入到第一组子句, u 在第二组子句中是否定的。结果是:

$$F = (u+x)(u+\bar{y})(\bar{u}+\bar{x})(\bar{u}+v+y)(\bar{u}+\bar{v}+z)$$

定理10.13说: 任何满足 E 的赋值都能扩展为满足 F 的赋值 S 。例如, 赋值 $T(x) = 0, T(y) = 1$ 和 $T(z) = 1$ 满足 E 。可以这样把 T 扩展为 S : 由 T 得到所必须的 $S(x) = 0, S(y) = 1, S(z) = 1$, 再加入 $S(u) = 1$ 和 $S(v) = 0$ 。读者可验证 S 满足 F 。

注意, 在 S 的选择过程中, 要求选择 $S(u) = 1$, 原因在于, T 只让 E 的第二部分 $\bar{x}(y+z)$ 为真。因此, 需要 $S(u) = 1$ 来让子句 $(u+x)(u+\bar{y})$ 为真, 这个子句来自 E 的第一部分。但是, 可以为 v 选择任意值, 因为在子表达式 $y+z$ 中, 根据 T 可知, 逻辑或的两边都为真。□

10.3.4 3SAT的NP完全性

现在, 证明一个甚至更小也具有NP完全的可满足性问题的布尔表达式类。回忆一下, 3SAT问题是:

- 给定一个布尔表达式 E , E 是子句之积, 每个子句是三个不同文字之和, E 是可满足的吗?

456

虽然3-CNF表达式是CNF表达式的一小部分, 但是下一个定理说明, 这些表达式足够复杂, 使得其可满足性检验是NP完全的。

定理10.15 3SAT是NP完全的。

证明 显然3SAT属于 \mathcal{NP} , 因为SAT属于 \mathcal{NP} 。为了证明NP完全性, 将把CSAT归约到3SAT。这个归约如下。给定布尔表达式 $E = e_1 \wedge e_2 \wedge \cdots \wedge e_k$, 替换每个子句 e_i 如下, 以产生新的表达式 F 。构造 F 所花费的时间是 E 的长度的线性函数, 将要看到: 一个赋值满足 E , 当且仅当这个赋值能扩展为 F 的可满足赋值。

1. 如果 e_i 是单个文字, 比如说 $(x)^\ominus$, 就引入两个新变元 u 和 v 。把 (x) 换成四个子句 $(x+u+v)(x+u+\bar{v})(x+\bar{u}+v)(x+\bar{u}+\bar{v})$ 。因为 u 和 v 以所有组合方式出现, 所以满足全部四个子句的惟一方法是让 x 为真。因此, 所有 E 的可满足赋值并且只有 E 的可满足赋值才能扩展为 F 的可满足赋值。
2. 假设 e_i 是两个文字之和 $(x+y)$ 。引入一个新变元 z , 把 e_i 换成两个子句之积 $(x+y+z)(x+y+\bar{z})$ 。与情形1中一样, 满足这两个子句的惟一方法是满足 $(x+y)$ 。
3. 如果 e_i 是三个文字之和, e_i 就已经具有3-CNF所需要的形式, 所以在构造的表达式 F 中保留 e_i 。
4. 假设对于某个 $m \geq 4$, $e_i = (x_1 + x_2 + \cdots + x_m)$ 。引入新的变元 $y_1, y_2, \cdots, y_{m-3}$, 并把 e_i 换成下列

⊖ 为了方便, 将在讨论文字时假定文字都是非否定变元 (如 x)。但如果部分或全部变元是否定的 (如 \bar{x}), 则这个构造同样好地起作用。

子句之积

$$(x_1 + x_2 + y_1)(x_3 + \overline{y_1} + y_2)(x_4 + \overline{y_2} + y_3) \cdots (x_{m-2} + \overline{y_{m-4}} + y_{m-3})(x_{m-1} + x_m + \overline{y_{m-3}}) \quad (10-2)$$

满足 E 的赋值 T 一定让 e_i 的至少一个变元为真；比如说 T 让 x_j 为真（提醒一下， x_j 可能是变元或否定变元）。因此，如果让 y_1, y_2, \dots, y_{j-2} 为真，并让 $y_{j-1}, y_j, \dots, y_{m-3}$ 为假，则满足式(10-2)的全部子句。因此，可以扩展 T 满足这些子句。反之，如果 T 让所有 x 都为假，则不可能扩展 T 让式(10-2)为真。原因在于，存在着 $m-2$ 个子句，而 $m-3$ 个 y 中，每个 y 无论是真或是假，都只能让一个子句为真。

因此已经证明：如何把CSAT的每个实例 E 归约为3SAT的实例 F ，使得 F 是可满足的当且仅当 E 是可满足的。这个构造显然需要 E 的长度的线性时间，原因在于，上述四种情形都不把子句伸长到超过32/3倍（32/3是情形1中符号数的比值），并且在与 F 需要的符号数成比例的时间里就能轻而易举地计算出这些符号。因为CSAT是NP完全的，所以得出3-SAT同样是NP完全的。□

457

10.3.5 习题

习题10.3.1 把下面的布尔表达式化为3-CNF:

* a) $xy + \overline{x}z$ 。

b) $wxyz + u + v$ 。

c) $wxy + \overline{x}uv$ 。

习题10.3.2 4TA-SAT问题定义如下：给定一个布尔表达式 E ， E 是否至少有四个可满足赋值？证明4TA-SAT是NP完全的。

习题10.3.3 在本题中将定义一族3-CNF表达式。表达式 E_n 有 n 个变元 x_1, x_2, \dots, x_n 。对于每一组在1和 n 之间的三个不同整数 i, j 和 k ， E_n 有子句 $(x_i + x_j + x_k)$ 和 $(\overline{x_i} + \overline{x_j} + \overline{x_k})$ 。对于下面的值， E_n 是可满足的吗？

*! a) $n = 4$?

!! b) $n = 5$?

! 习题10.3.4 给出解答2SAT问题的多项式时间算法，2SAT是每个子句只有两个文字的布尔表达式的可满足性问题。提示：如果子句的两个文字中有一个为假，则另一个文字被迫为真。首先假设一个变元的真值，然后对其余变元分析所有可能的后果。

10.4 其他的NP完全问题

现在将要给出一个小型的示范过程，通过这个过程，一个NP完全问题就导致证明其他问题也是NP完全的。这个发现新的NP完全问题的过程具有两种重要作用：

- 当发现一个问题是NP完全时，这就说明，几乎不可能设计出有效的算法来解答这个问题。鼓励寻找启发式、部分解、近似或其他方法，来避免正面攻克这个问题。而且，可以具有这样的信心：不是由于“缺少技巧”才这样做的。
- 每当把一个新的NP完全问题 P 加入到这个表中，就再次强化了思想：所有NP完全问

题都需要指数时间。那些毫不迟疑地投入到寻找 P 的多项式时间算法的努力，无意中成了证明 $P = \mathcal{NP}$ 的工作。许多有很高技巧的科学家和数学家在证明等价于 $P = \mathcal{NP}$ 的某些命题上的不成功尝试越积越多，最终说服大家相信：不但 $P = \mathcal{NP}$ 是非常不太可能的，而且更进一步，所有NP完全问题都需要指数时间。

在本节，遇到几个与图有关的NP完全问题。这些问题属于图问题之列，在解答具有实际重要性的问题时是最常用的。本节将要讨论以前在10.1.4节遇到过的货郎问题（TSP）。本节还将证明这个问题的简化但同样重要的版本（称为哈密顿回路问题（HC））是NP完全的，从而证明更具一般性的TSP是NP完全的。将要介绍与图的“覆盖”有关的其他几个问题，比如“顶点覆盖问题”，这个问题要求在每条边至少有一端属于所选择集合的意义下，找出“覆盖”所有边的最小顶点集。

10.4.1 描述NP完全问题

在介绍新的NP完全问题时，将使用下列特殊样式的定义：

1. 问题的名称，通常是缩写，比如3SAT或TSP。
2. 问题的输入：表示什么，以及如何表示。
3. 所需要的输出：在什么情况下输出应当是“是”？
4. 建立归约所利用的问题，以证明所定义的问题是NP完全的。

例10.16 下面说明，对3SAT问题的描述及其NP完全性的证明，看起来可能是：

问题：3-CNF表达式的可满足性（3SAT）。

输入：具有3-CNF形式的布尔表达式。

输出：“是”当且仅当这个表达式是可满足的。

归约来自：CSAT。

□

10.4.2 独立集问题

设 G 是一个无向图。如果在 G 的顶点子集 I 中任何两点都没有 G 的边相连，则称 I 是独立集。如果一个独立集不小于（顶点数不少于）原图的任何独立集，则这个独立集就是最大的。[⊖]

例10.17 在图10-1（参见10.1.2节）中， $\{1, 4\}$ 是最大独立集。这是规模为2的惟一的独立集，因为任何其他顶点对之间都有边。因此没有规模为3或更大的独立集；比如 $\{1, 2, 4\}$ 不是独立集，因为在1和2之间有边。因此 $\{1, 4\}$ 是最大独立集。在一般情况下，一个图可以有多个最大独立集，但是事实上， $\{1, 4\}$ 是这个图惟一的最大的独立集。另一个例子是， $\{1\}$ 是这个图的独立集，但不是最大的。

□

在组合优化中，通常把最大独立集问题陈述为：给定一个图，求最大独立集。但在难解问题理论中，所有问题都需要用是/否的术语来陈述。因此需要在问题的陈述中引入下界，把问题

⊖ 原文maximal指“极大的”，据上下文应是maximum，指“最大的”。——译者注

项式时间归约。必须证明：这个变换把3SAT正确地归约到IS。也就是说：

• E 是可满足的，当且仅当 G 有规模为 m 的独立集。

(当) 首先，注意：独立集不可能包括来自同一个子句的两个顶点 $[i, j_1]$ 和 $[i, j_2]$ ，对于某个 $j_1 \neq j_2$ 。原因在于，在图10-8的列中可以看到，在每对这样的顶点之间都有边。因此，如果存在规模为 m 的独立集，则这个独立集必须包括来自每个子句的恰好一个顶点。

而且，独立集不可能包括与变元 x 及其否定 \bar{x} 相对应的两个顶点。原因在于，所有这样的顶点对之间都有一条边。因此，规模为 m 的独立集 I 就产生 E 的一个可满足赋值如下：如果与变元 x 对应的顶点属于 I ，则让 $T(x) = 1$ ；如果与否定变元 \bar{x} 对应的顶点属于 I ，则选择 $T(x) = 0$ 。如果 I 中没有顶点对应于 x 或 \bar{x} ，则任意地选择 $T(x)$ 。注意，上面列举的第(2)条解释了为什么不存在矛盾，即使 I 中的顶点既对应于 x 又对应于 \bar{x} 。

我们断言： T 满足 E 。原因在于， E 的每个子句都在 I 中有一个顶点，这个顶点对应于这个子句的一个文字，这样选择 T ，使得 T 让这个文字为真。因此，当规模为 m 的独立集存在时， E 是可满足的。

(仅当) 现在假设某个赋值（如 T ）让 E 可满足。 T 让 E 的每个子句都为真，所以能从每个子句找出一个在 T 下为真的文字。对于某些子句，可能有两三个文字可供选择，如果是这样，就从其中任选一个。选择与从每个子句选出的文字相对应的顶点，就构造出有 m 个顶点的集合 I 。

461

我们断言： I 是独立集。来自相同子句的顶点（图10-8中的列）之间的边不可能两端都属于 I ，因为从每个子句只选择一个顶点。连接变元及其否定的边，不可能两端都属于 I ，因为只给 I 选择在赋值 T 下为真的文字所对应的顶点。当然， T 将使 x 和 \bar{x} 其中一个为真，但决不会两个都为真。结论是：如果 E 是可满足的，则 G 有规模为 m 的独立集。

因此，存在从3SAT到IS的多项式时间归约。已知3SAT是NP完全的，所以根据定理10.5，IS也是NP完全的。

例10.19 看看定理10.18的构造如何对下面的情形起作用，其中

$$E = (x_1 + x_2 + x_3)(\bar{x}_1 + x_2 + x_4)(\bar{x}_2 + x_3 + x_5)(\bar{x}_3 + \bar{x}_4 + \bar{x}_5)$$

在图10-8中已经看到过从这个表达式得出的图。顶点处在与四个子句对应的四列中。对于每个顶点，不仅显示了这个顶点的名称（一对整数），而且显示了这个顶点对应的文字。注意，在一列中每对顶点之间如何连边，这些顶点对应着一个子句中的文字。在对应于变元及其否定的每对顶点之间也存在着边。例如，对应于 \bar{x}_2 的顶点 $[3, 1]$ 与 $[1, 2]$ 和 $[2, 2]$ 这两个顶点之间有边，这两个顶点各自对应于 x_2 的一次出现。

已经用黑色轮廓选择了有四个顶点的集合 I ，每列选择一个顶点。这些顶点显然构成独立集。因为这些顶点的四个文字是 x_1, x_2, x_3, \bar{x}_4 ，因此可以从这些顶点构造出赋值 T ，让 $T(x_1) = 1, T(x_2) = 1, T(x_3) = 1, T(x_4) = 0$ 。虽然对于 x_5 也必须赋值，但是可以任意选择（比方说 $T(x_5) = 0$ ）。现在 T 满足 E ，顶点集合 I 从每个子句中指明在 T 下为真的文字。

“是-否”问题更容易吗?

读者可能会担心,问题的“是-否”版本要易于优化版本。例如,可能难以求出最大独立集,但给定小的限度 k 可能易于验证存在规模为 k 的独立集。虽然这是真的,但同样为真的是:有可能给定的常数 k 恰好就是独立集存在的最大规模。如果是这样,则解答“是-否”版本就要求出最大独立集。

事实上,所有普通NP完全问题的“是-否”版本与优化版本在复杂度上都是等价的,至少其差别是在多项式之内。在典型情况下(像在IS的情形中),假如有多项式时间算法求出最大独立集,则可以这样解答“是-否”问题:求出最大独立集,验证这个最大独立集是否至少不小于限度 k 。因为我们将要证明“是-否”版本是NP完全的,所以优化版本也一定是难解的。

换个方向也能进行比较。假设“是-否”问题IS有多项式时间算法。如果图有 n 个顶点,则最大独立集规模是在1到 n 之间。让IS跑遍在1与 n 之间的所有限度,就确实能在 n 倍于解答一遍IS所花费的时间内,求出最大独立集的规模(但不一定是最大独立集本身)。事实上,使用二分搜索,在运行时间上只需要 $\log_2 n$ 倍数。

独立集有什么用途?

本书的目标不是详细讨论那些被证明为NP完全的问题的应用。但是,10.4节中的问题都选自R. Karp关于NP完全性的奠基性文章,在这篇文章中,Karp考察了来自运筹学领域的最重要的问题,并证明了其中许多问题都是NP完全的。因此,有充足的证据可用于说明,“真实”问题是利用这些抽象问题来解答的。

例如,可以使用求大独立集的好算法来安排期末考试。设图的顶点是课程,如果有至少一个学生同时学习两门课程,则在两个顶点之间连边,因此这两门课程的期末考试不能安排在同一时间。如果求出了最大独立集,就能安排这些课程同时进行期末考试,以确保将没有学生面临时间冲突。

10.4.3 顶点覆盖问题

另一类重要的组合优化问题都与图的“覆盖”有关。例如,边覆盖是边的一个集合,使得有向图中每个顶点都至少有一条有向边属于这个集合。如果一个边覆盖在原图的任意边覆盖中具有最少边数,则这个边覆盖集合是最小的。判定一个有向图是否具有 k 条边的边覆盖,这个问题是NP完全的,但在这里将不予证明。

本节将要证明顶点覆盖问题是NP完全的。图的顶点覆盖是使得每条边都至少有一个端点在这个集合中的顶点的一个集合。如果一个顶点覆盖在原图的任意顶点覆盖中具有最少顶点数,那么这个顶点覆盖就是最小的。

顶点覆盖与独立集有密切关系。事实上,独立集的补就是顶点覆盖;反之亦然。因此,如

果适当地陈述顶点覆盖问题 (NC) 的“是-否”版本, 则从IS出发的归约是非常简单的。

问题: 顶点覆盖问题 (NC)。

输入: 图 G 和上界 k , k 必须是在从0到 G 的顶点数减一之间。

输出: “是”当且仅当 G 有不超过 k 个顶点的顶点覆盖。

归约来自: 独立集。

定理10.20 顶点覆盖问题是NP完全的。

证明 显然NC属于 \mathcal{NP} 。猜测 k 个顶点的一个集合, 验证 G 的每条边都至少有一个端点属于这个集合。

为了完成证明, 将要把IS归约到NC。如图10-8所示, 归约的思想是: 独立集的补是顶点覆盖。例如, 在图10-8中, 无粗线轮廓的顶点的集合构成顶点覆盖。粗线轮廓顶点其实是最大独立集, 所以其余顶点构成最小顶点覆盖。

归约如下。设 G 和下界 k 是独立集问题的一个实例。如果 G 有 n 个顶点, 则把 G 和上界 $n-k$ 作为造出的顶点覆盖问题实例。显然能在多项式时间内完成这个变换。断言:

• G 有规模为 k 的独立集, 当且仅当 G 有规模为 $n-k$ 的顶点覆盖。

(当) 设 N 是 G 的顶点集合, 设 C 是规模为 $n-k$ 的顶点覆盖。断言 $N-C$ 是独立集。假设不是这样; 即在 $N-C$ 中存在顶点对 v 和 w , 在 v 和 w 之间有 G 中的边。于是 v 和 w 都不属于 C , 所以所谓的顶点覆盖 C 并不覆盖 G 中的 (v, w) 。用归谬法已经证明了 $N-C$ 是独立集。显然这个集合有 k 个顶点, 所以这个方向的证明已经完成。

(仅当) 假设 I 是有 k 个顶点的独立集。断言: $N-I$ 是有 $n-k$ 个顶点的顶点覆盖。同样用归谬法来进行证明。如果存在某条边 (v, w) 没有被 $N-I$ 覆盖, 则 v 和 w 都属于 I , 但 v 和 w 有边相连, 这与独立集的定义相矛盾。 □

464

10.4.4 有向哈密顿回路问题

想要证明货郎问题 (TSP) 是NP完全的, 因为这个问题是组合学中最受关注的问题之一。这个问题的NP完全性的最著名证明其实是证明一个更简单的问题 (即所谓“哈密顿回路问题”(HC)) 是NP完全的。哈密顿回路问题可描述如下:

问题: 哈密顿回路问题。

输入: 无向图 G 。

输出: “是”当且仅当 G 有哈密顿回路, 即经过 G 每个顶点恰好一次的回路。

注意HC问题是TSP的特殊情形, 在HC问题中边上所有权都是1。因此, 从HC到TSP的多项式时间归约是非常简单的: 仅仅给图中每条边的说明加上权1。

HC的NP完全性证明是非常困难的。本书的方法是介绍HC的更受限制的版本, 其中边有方向 (即边是有向边或箭弧), 要求哈密顿回路沿正确方向经过箭弧。把3SAT归约到HC问题的这个有向版本上, 然后把这个版本归约到HC的标准 (或无向) 版本上。

问题: 有向哈密顿回路问题 (DHC)。

输入：有向图 G 。

输出：“是”当且仅当 G 中存在有向回路经过 G 每个顶点恰好一次。

归约来自：3SAT。

定理10.21 有向哈密顿回路问题是NP完全的。

证明 证明DHC属于 \mathcal{NP} ，这是容易的；猜测回路并验证所需要的箭弧都在图中出现。必须把3SAT归约到DHC，这个归约需要构造复杂的图，用“小配件”（或专用子图）来表示3SAT实例中每个文字和每个子句。

为了开始从一个3-CNF布尔表达式构造一个DHC实例，设表达式是 $E = e_1 \wedge e_2 \wedge \cdots \wedge e_k$ ，其中每个 e_i 都是子句，即三个文字之和，例如 $e_i = (\alpha_{i1} + \alpha_{i2} + \alpha_{i3})$ 。设 x_1, x_2, \dots, x_n 是 E 的变元。如图10-9所示，为每个子句和每个变元都构造出一个“小配件”。

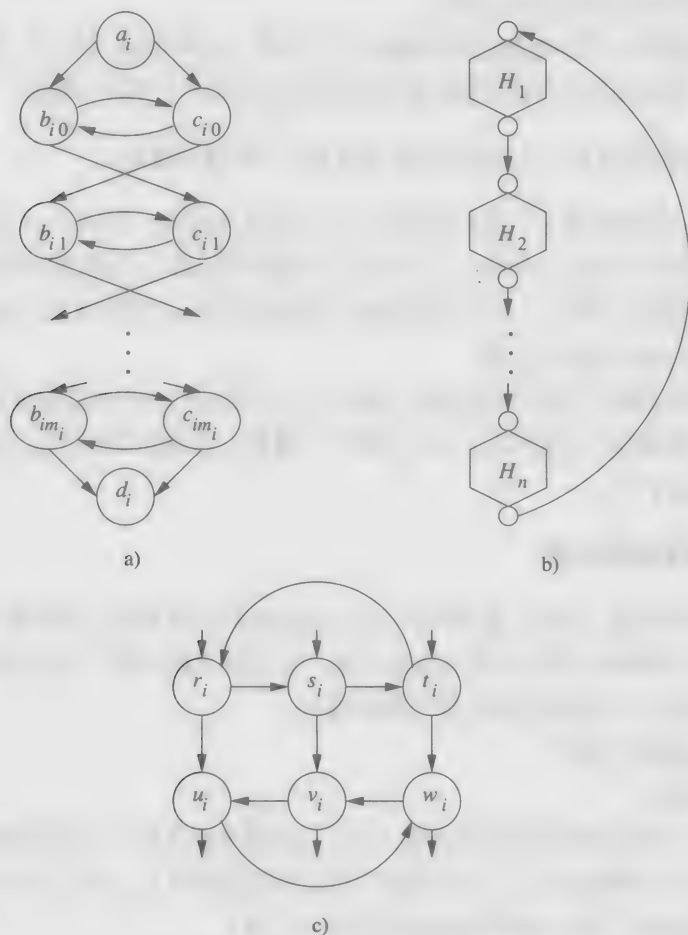


图10-9 在哈密顿回路问题是NP完全的证明中使用的构造

对于每个变元 x_i ，构造具有如图10-9a所示结构的子图 H_i 。这里， m_i 是在 E 中 x_i 出现次数与 \bar{x}_i 出现次数之中较大者。在两列顶点 b 和 c 中，在 b_{ij} 和 c_{ij} 之间，在两个方向上都有箭弧。而且每个 b 都有到其下方 c 的箭弧；即只要 $j < m_i$ ，就有从 b_{ij} 到 $c_{i,j+1}$ 的箭弧。同样，对于 $j < m_i$ ，从 c_{ij} 到 $b_{i,j+1}$

有箭弧。最后, 还有上端顶点 a_i , a_i 到 b_{i0} 和 c_{i0} 都有箭弧, 以及下端脚顶点 d_i , 从 b_{im_i} 和 c_{im_i} 到 d_i 都有箭弧。

图10-9b勾画了整个图的结构。每个六边形表示一个对应于变元的小配件, 这个小配件具有图10-9a的结构。一个小配件的下端顶点有到下一个小配件的上端顶点的箭弧, 这些箭弧组成回路。

假设图10-9b的图具有有向哈密顿回路。还可假设回路从 a_1 开始。如果这条回路下一步到达 b_{10} , 则断言这条回路必须接着到达 c_{10} , 因为假如不是这样, 则 c_{10} 永远不会在回路中出现。在证明中注意, 如果这条回路从 a_1 到 b_{10} 到 c_{11} , 则 c_{10} 的两个前驱(即 a_1 和 b_{10})都已经在回路上了, 所以这条回路永远不能包括 c_{10} 。

因此, 如果这条回路从 a_1, b_{10} 开始, 则这条回路必须沿着“梯子”继续向下, 在两边来回交替, 成为

$$a_1, b_{10}, c_{10}, b_{11}, c_{11}, \dots, b_{1m_1}, c_{1m_1}, d_1$$

如果这条回路从 a_1, c_{10} 开始, 则按照在同一层上 c 在 b 前面的顺序, 沿着“梯子”向下, 成为

$$a_1, c_{10}, b_{10}, c_{11}, b_{11}, \dots, c_{1m_1}, b_{1m_1}, d_1$$

这个证明中的关键之处在于: 可以认为第一种顺序, 即从 c 到下一层的 b , 仿佛让这个小配件对应的变元为真, 而从 b 到下一层 c 的顺序, 对应于让这个变元为假。

在遍历了小配件 H_1 之后, 这条回路必须到达 a_2 , 在这里有另一次选择: 下一步到达 b_{20} 或 c_{20} 。但对于 H_1 曾论证过, 一旦做出从 a_2 向左还是向右的选择, 则经过 H_2 的路径就固定了。在一般情况下, 如果不打算让某个顶点不可达, 即这个顶点不可能在有向哈密顿回路中出现, 因为其所所有前驱都已经出现了, 那么当进入 H_i 时, 就不得不选择向左还是向右, 而别无其他选择。

在接下来的讨论中, 可以认为: 做出从 a_i 到 b_{i0} 的选择, 就是让变元 x_i 为真, 而选择从 a_i 到 c_{i0} , 就等于让变元 x_i 为假, 这样做是有帮助的。因此, 图10-9b恰好有 2^n 个有向哈密顿回路, 对应着 n 个变元的 2^n 种赋值。

但是, 图10-9b只是为3-CNF表达式 E 而产生的图的轮廓。如图10-9c所示, 对于每个子句 e_j 引入另一个子图 I_j 。小配件 I_j 具有性质: 如果回路从 r_j 进入 I_j , 则这条回路一定从 u_j 离开; 如果回路从 s_j 进入, 则一定从 v_j 离开; 如果回路从 t_j 进入, 则一定从 w_j 离开。证明如下。如果回路进入 I_j 后, 无论怎样在 I_j 内穿行, 但是不从进入 I_j 时那个顶点下方的顶点离开, 则一个或多个顶点是不可达的, 即这些顶点永远不出现在回路上。由于对称性, 可以只考虑 r_j 是 I_j 在回路上的第一个顶点的情形。有三种情形:

1. 在回路上, 接下来两个顶点是 s_j 和 t_j 。如果回路接着到达 w_j 并离开 I_j , 则 v_j 是不可达的。如果回路接着到达 w_j 和 v_j 并离开 I_j , 则 u_j 是不可达的。因此, 回路一定在遍历了小配件的六个顶点之后从 u_j 离开 I_j 。
2. 在 r_j 之后, 接下来两个顶点是 s_j 和 v_j 。如果回路不接着到达 u_j , 则 u_j 成为不可达的。如果在 u_j 之后, 回路接着到达 w_j , 则 t_j 永远不能出现在回路上。其论证是不可达性论证的“逆”。现在, 能从外面到达 t_j , 但如果回路在以后包含 t_j , 则接下来将没有顶点可以为继, 因为 t_j 的两个后继顶点都已经出现在回路上了。因此, 在这种情形下, 回路也从 u_j 离开 I_j 。但是注意, 剩下 t_j 和 w_j 还没有经过; 这两个顶点将在以后出现在回路上, 这是可能的。

3. 回路从 r_j 直接到达 u_j 。如果回路接着到达 w_j , 则 t_j 永远不能出现在回路上, 因为在情形(2)中曾论证过, t_j 的两个后继顶点都已经出现在回路上了。因此, 在这种情形下, 回路一定直接从 u_j 离开 I_j , 剩下其余四个顶点在以后加入到回路上。

为了完成构造表达式 E 的图 G , 把 I_j 连接到 H_j 如下: 假设在子句 e_j 中第一个文字是非否定变元 x_j 。对于在0到 m_i-1 范围内的 p , 挑选某个顶点 c_{ip} , c_{ip} 还没有用于连接到一个 I 小配件的目的。引入从 c_{ip} 到 r_j 和从 u_j 到 $b_{i,p+1}$ 的箭弧。如果子句 e_j 的第一个文字是否定变元 \bar{x}_i , 则找出一个没有用过的 b_{ip} 。把 b_{ip} 连接到 r_j 并把 u_j 连接到 $c_{i,p+1}$ 。

对于 e_j 的第二个和第三个文字, 把同样的东西加入图中, 但有一点例外。对于第二个文字, 使用顶点 s_j 和 v_j , 对于第三个文字, 使用顶点 t_j 和 w_j 。因此, 每个 I_j 到 H 小配件有三个连接, 分别表示子句 e_j 中涉及的三个文字。如果文字是非否定的, 则这样的连接来自一个 c 顶点并返回下面的 b 顶点, 如果文字是否定的, 则这个连接来自一个 b 顶点并返回下面的 c 顶点。断言:

- 如此构造的图 G 具有有向哈密顿回路, 当且仅当表达式 E 是可满足的。

(当) 假设存在 E 的可满足赋值 T 。构造有向哈密顿回路如下:

1. 首先根据赋值 T 构造只遍历 H (即图10-9b中的图) 的路径。也就是说, 如果 $T(x_i) = 1$, 则回路从 a_i 到 b_0 , 如果 $T(x_i) = 0$, 则回路从 a_i 到 c_0 。
2. 但是, 如果迄今为止所构造的回路经过从 b_{ip} 到 $c_{i,p+1}$ 的箭弧, 且 b_{ip} 发出另一条箭弧通向还没有包含在回路中的 I_j , 则在回路中引入“绕道”, 这条绕道把 I_j 的六个顶点都包含在回路中, 返回 $c_{i,p+1}$ 。虽然箭弧 $b_{ip} \rightarrow c_{i,p+1}$ 将不再在回路上, 但是这条箭弧的端点都还在回路上。
3. 同样, 如果回路有从 c_{ip} 到 $b_{i,p+1}$ 的箭弧, 且 c_{ip} 发出另一条箭弧通向还没有合并到回路中的 I_j , 则修改回路, “绕道”经过 I_j 的六个顶点。

T 满足 E 这个事实确保了步骤(1)所构造的原始路径将包含至少一条箭弧, 这条箭弧在步骤(2)或步骤(3)中允许对于每个子句 e_j 包含 I_j 。因此, 所有 I_j 都包含在回路中, 这条回路成为有向哈密顿回路。

(仅当) 现在, 假设图 G 具有有向哈密顿回路。必须证明 E 是可满足的。首先, 从迄今为止所做的分析中回忆两个要点:

1. 如果哈密顿回路从 r_j, s_j 或 t_j 进入某个 I_j , 则这条回路一定相应地从 u_j, v_j 或 w_j 离开 I_j 。
2. 因此, 如果认为哈密顿回路穿过了 H 小配件的回路 (如图10-9b所示), 则可以认为, 该路线到某个 I_j 的行程似乎是沿着与箭弧 $b_{ip} \rightarrow c_{i,p+1}$ 或 $c_{ip} \rightarrow b_{i,p+1}$ 之一“平行”的箭弧的回路。

如果忽略了到 I_j 的行程, 则哈密顿回路一定只使用 H_i 可能有的 2^n 个回路中的一个。这些选择每个都对应于对 E 变元的赋值。如果这些选择中的一个产生包含 I_j 的哈密顿回路, 则这个赋值一定满足 E 。

原因在于, 如果回路从 a_i 到 b_0 , 那么若第 j 个子句把 x_i 作为其三个变元之一, 则回路只能走到 I_j 。如果回路从 a_i 到 c_0 , 那么若第 j 个子句把 \bar{x}_i 作为其三个变元之一, 则回路只能走到 I_j 。因此, 可以包含所有 I_j 小配件, 这个事实蕴涵着, 赋值让每个子句的三个文字中至少一个为真; 即 E 是可满足的。

□

例10.22 基于3-CNF表达式 $E = (x_1 + x_2 + x_3)(\overline{x_1} + \overline{x_2} + x_3)$ 来给出定理10.21的构造的非常简单的例子。构造的图如图10-10所示。虽然连接H类型小配件和I类型小配件的箭弧用虚线表示,以改进可读性,但是在虚线箭弧与实线箭弧之间没有其他区别。

例如,在左上方看到 x_1 的小配件。因为 x_1 一次否定出现,一次肯定出现,“梯子”只需要一步,所以有两行 b 和 c 。在左下方看到 x_3 的小配件, x_3 两次肯定出现,没有否定出现。因此,需要两个不同的箭弧 $c_{3p} \rightarrow b_{3,p+1}$,可以用这两个箭弧连上 I_1 和 I_2 的小配件,来表示在这些子句中使用 x_3 。这就是为什么 x_3 的小配件需要三个 $b-c$ 行。

考虑小配件 I_2 ,这个小配件对应于子句 $(\overline{x_1} + \overline{x_2} + x_3)$ 。对于第一个文字 $\overline{x_1}$,把 b_{10} 连到 r_2 并把 u_2 连到 c_{11} 。对于第二个文字 $\overline{x_2}$,同样连接 b_{20}, s_2, v_2, c_{21} 。第三个文字(是肯定的)连到下面的 c 和 b ,即把 c_{31} 连到 t_2 并把 w_2 连到 b_{32} 。

若干个可满足赋值中的一个 $x_1 = 1, x_2 = 0, x_3 = 0$ 。对于这个赋值,第一个子句被其第一个文字 x_1 所满足,而第二个子句被其第二个文字 $\overline{x_2}$ 所满足。对于这个赋值,能设计出让箭弧 $a_1 \rightarrow b_{10}, a_2 \rightarrow c_{20}, a_3 \rightarrow c_{30}$ 都在上面出现的哈密顿回路。这个回路从 H_1 绕到 I_1 ,以覆盖第一个子句;即这个绕道使用箭弧 $c_{10} \rightarrow r_1$,行遍历 I_1 的所有顶点,返回 b_{11} 。从 H_2 到 I_2 的绕道覆盖第二个子句,从箭弧 $b_{20} \rightarrow s_2$ 开始,行遍历 I_2 的所有顶点,返回 c_{21} 。在图10-10中,整个哈密顿回路用粗线(实线或虚线)和非常大的箭头来表示。

469

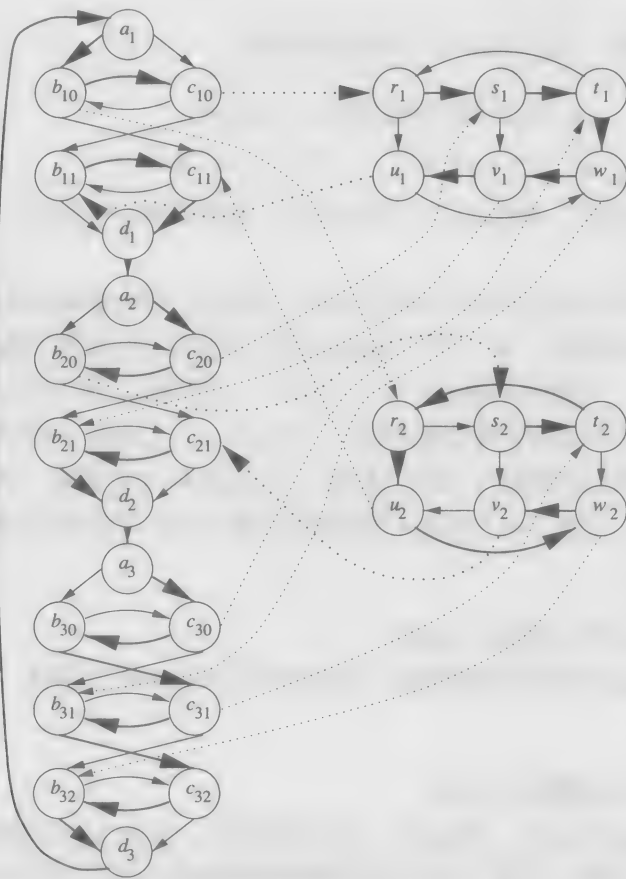


图10-10 哈密顿回路构造的例子

459

10.4.5 无向哈密顿回路与TSP

证明无向哈密顿回路问题和货郎问题也是NP完全的,是相当容易的。在10.1.4节已经看到TSP属于 \mathcal{NP} 。HC是TSP的特殊情形,所以HC也属于 \mathcal{NP} 。必须完成从DHC到HC和从HC到TSP的归约。

问题:无向哈密顿回路问题。

输入:无向图 G 。

输出:“是”当且仅当 G 有哈密顿回路。

归约来自:DHC。

定理10.23 HC是NP完全的。

证明 把DHC归约到HC如下。假设给定有向图 G_d 。所构造的无向图将称为 G_u 。对于 G_d 的每一个顶点 v ,在 G_u 中存在着三个顶点 $v^{(0)}, v^{(1)}, v^{(2)}$ 。 G_u 的边是:

1. 对于 G_d 的所有顶点 v ,在 G_u 中存在着边 $(v^{(0)}, v^{(1)})$ 和 $(v^{(1)}, v^{(2)})$ 。
2. 如果在 G_d 中有箭弧 $v \rightarrow w$,则在 G_u 中有边 $(v^{(2)}, w^{(0)})$ 。

图10-11提示边的模式,包括对应于箭弧 $v \rightarrow w$ 的边。

显然,从 G_d 到 G_u 的构造能在多项式时间内完成。必须证明:

- G_u 有哈密顿回路,当且仅当 G_d 有有向哈密顿回路。

(当) 假设 $v_1, v_2, \dots, v_n, v_1$ 是有向哈密顿回路。于是肯定

$$v_1^{(0)}, v_1^{(1)}, v_1^{(2)}, v_2^{(0)}, v_2^{(1)}, v_2^{(2)}, v_3^{(0)}, \dots, v_n^{(0)}, v_n^{(1)}, v_n^{(2)}, v_1^{(0)}$$

是 G_u 中的无向哈密顿回路。也就是说,沿每列向下,然后跳到下一列顶上,就模拟 G_d 的一条箭弧。

(仅当) 注意, G_u 的每个顶点 $v^{(1)}$ 只有两条边,因此若 $v^{(1)}$ 在哈密顿回路中出现,则一定把 $v^{(0)}$ 和 $v^{(2)}$ 其中一个作为直接前驱,另一个作为直接后继。因此 G_u 的哈密顿回路的顶点的上标,一定在模式 $0, 1, 2, 0, 1, 2, \dots$ 或相反的模式 $2, 1, 0, 2, 1, 0, \dots$ 之间变化。因为这些模式对应着沿两个不同方向来遍历回路,所以也可以假设模式是 $0, 1, 2, 0, 1, 2, \dots$ 。因此,如果考虑回路中从上标为2的顶点到上标为0的顶点之间的边,则可以知道,这些边是 G_d 中的箭弧,并且回路沿着箭弧所指的方向经过每一条边。因此, G_u 中的无向哈密顿回路就产生 G_d 中的有向哈密顿回路。 \square

问题:货郎问题。

输入:带整数权的无向图 G ,限度 k 。

输出:“是”当且仅当 G 有哈密顿回路,使得回路上边的总权不超过 k 。

归约来自:HC

定理10.24 货郎问题是NP完全的。

证明 来自HC的归约如下。给定图 G ,构造带权图 G' ,其顶点和边与 G 的相同,每条边权为1,限度 k 等于 G 的顶点数 n 。于是, G' 有长度为 n 的哈密顿回路当且仅当 G 有哈密顿回路。 \square

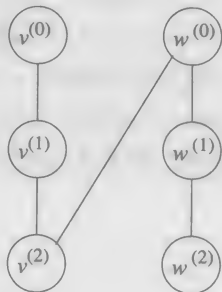


图10-11 把 G_d 中的箭弧换成 G_u 中从阶2到阶0的边

470
471

472

10.4.6 NP完全问题小结

图10-12标明了在本章中完成的所有归约。注意，已经揭示了从所有具体问题（比如TSP）到SAT的归约。在这之前，在定理10.19中，已经把每一个多项式时间非确定型图灵机都归约到SAT。没有明确地指出，这些图灵机中至少包括一个解答TSP的、一个解答IS的等等。因此，所有NP完全问题彼此之间都有多项式时间归约，实际上，都是同一个问题的不同“面孔”。

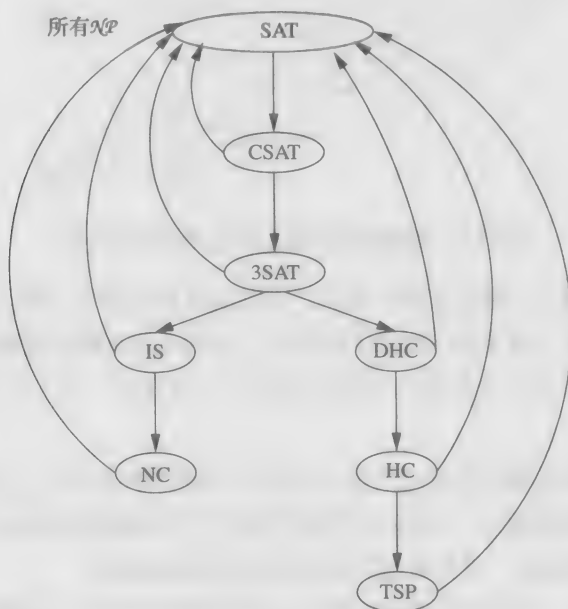


图10-12 NP完全问题之间的归约

10.4.7 习题

* 习题10.4.1 一个图 G 的 k 团是 G 的 k 个顶点的集合，使得这个集合中每对顶点之间都有边。因此，2团就是用边连接的2个顶点，3团就是三角形。CLIQUE问题是：给定一个图 G 和常数 k ， G 有没有 k 团？

a) 对于图10-1中的图 G ，满足CLIQUE的最大 k 是多少？

b) 作为 k 的函数，一个 k 团有多少条边？

c) 通过把顶点覆盖问题归约到CLIQUE来证明：CLIQUE是NP完全的。

*! 习题10.4.2 着色问题是：给定一个图 G 和一个整数 k ， G 是否“ k 可着色”；也就是说，能否给 G 的每个顶点分配 k 种颜色中的一种，使得每一条边的两个端点都有不同颜色？例如，图10-1的图是3可着色的，因为能给顶点1和4分配红色，给顶点2绿色，给顶点3蓝色。一般说来，如果一个图有 k 团，则这个图不能低于 k 可着色，但是可能需要远远超过 k 种颜色。

在本习题中，将给出部分构造来证明着色问题是NP完全的；剩余的构造必须由读者补上。归约来自3SAT。假设有个带 n 个变元的3CNF表达式。归约把这个表达式转换为图，图的一部分

如图10-13所示。在左方看到 $n+1$ 个顶点 c_0, c_1, \dots, c_n 构成 $(n+1)$ 团。因此, 必须用不同的颜色来给这些顶点中的每一个着色。把分配给 c_j 的颜色当作“颜色 c_j ”。

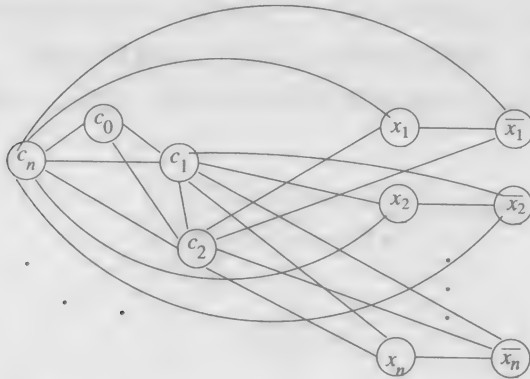


图10-13 证明着色问题是NP完全的部分构造

而且, 对于每个变元 x_i , 都存在两个顶点, 可以被分别认为是 x_i 和 $\overline{x_i}$ 。这两个顶点用边连接, 所以不能同色。而且, 对于除0和 i 之外的所有 j , 每个 x_i 顶点都连接到 c_j 。结果就是, 在 x_i 和中 $\overline{x_i}$, 必须一个着色 c_0 , 另一个着色 c_i 。把着色 c_0 的一个当作真, 另一个当作假。因此, 选择的着色就对应于赋值。

474

为了完成构造, 读者需要设计对应于表达式每个子句的那部分图。应当是: 有可能只用 c_0 到 c_n 的颜色来完成这个图的着色, 当且仅当所选择颜色对应的赋值使得每个子句都为真。因此, 所构造的图是 $(n+1)$ 可着色的, 当且仅当给定的表达式是可满足的。

！习题10.4.3 在关于一个图的NP完全的提问变成非常难以用手工来解答之前, 这个图其实不必很大。考虑图10-14中的图。

* a) 这个图有哈密顿回路吗?

b) 最大独立集是什么?

c) 最小顶点覆盖是什么?

d) 最小边覆盖 (参见习题10.4.4 b)) 是什么?

e) 这个图是2可着色的吗?

习题10.4.4 证明下列问题是NP完全的:

a) 子图同构问题: 给定图 G_1 和 G_2 , G_1 是否包含 G_2 作为子图? 也就是说, 当适当选择从 G_2 顶点到 G_1 子图顶点之间的对应关系时, 能否找到 G_1 顶点的一个子集以及这些顶点之间的 G_1 边, 来一起构成 G_2 的一个精确的副本? 提示: 考虑来自习题10.4.1的团问题的归约。

475

！b) 反馈边问题: 给定一个有向图 G 和一个整数 k , G 有没有 k 条有向边的集合, 使得 G 的每个回路都至少有一条有向边属于这个集合?

！c) 整数线性规划问题: 给定形如 $\sum_{i=1}^n a_i x_i \leq c$ 或 $\sum_{i=1}^n a_i x_i \geq c$ 的线性约束条件的集合, 其中 a 和 c 都是整数常数, x_1, x_2, \dots, x_n 都是变元, 是否存在对于每个变元的整数赋值, 使得所有约束条件都为真?

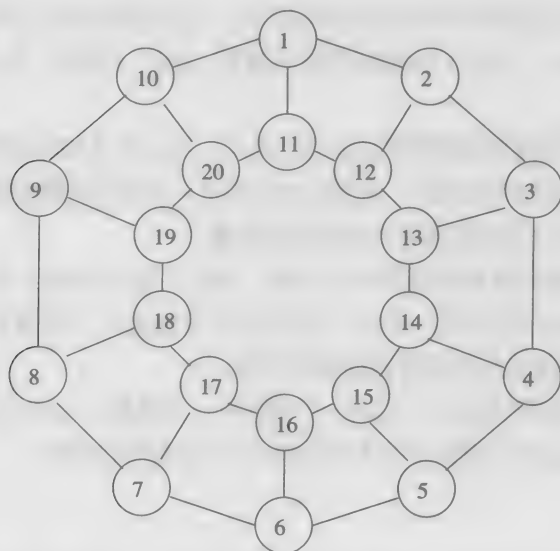


图10-14 一个图

! d) 支配集问题: 给定一个图 G 和一个整数 k , G 有没有 k 个顶点的子集 S , 使得 G 的每个顶点都属于 S 或与 S 中顶点相邻?

e) 消防站问题: 给定一个图 G , 一个距离 d , 以及一个“消防站数”预算 f , 能否选择 G 的 f 个顶点, 使得 G 每个顶点都与某个消防站距离(必须经过的边数)不超过 d ?

*! f) 半团问题: 给定一个带 n 个顶点的图 G , G 有没有由 G 的恰好一半顶点组成的团(参见习题10.4.1)? 提示: 把CLIQUE归约到半团问题。必须想出如何加入顶点来调节最大团的规模。

!! g) 单位执行时间调度问题: 给定 k 个“作业” T_1, T_2, \dots, T_k , 一个“处理器”数 p , 一个“时间限度” t , 以及作业对之间形如 $T_i < T_j$ 的“优先性约束条件”, 有没有作业的一个调度, 使得:

1. 每个作业都分配到1与 t 之间的一个时间单位;
2. 任何一个时间单位都至多分配到 p 个作业; 并且
3. 服从优先性约束条件; 也就是说, 如果 $T_i < T_j$ 是约束条件, 则把 T_i 分配到比 T_j 早的时间单位?

!! h) 恰当覆盖问题: 给定一个集合 S 和 S 的子集族 S_1, S_2, \dots, S_n , 是否存在一个集族 $T \subseteq \{S_1, S_2, \dots, S_n\}$, 使得 S 的每个元素都恰好属于 T 的一个成员?

!! i) 背包问题: 给定 k 个整数的一个列表 i_1, i_2, \dots, i_k , 能否将这些整数分成总和相等的两个集合? 注意: 这个问题表面上属于 \mathcal{P} , 因为可能假设整数本身都较小。的确, 如果整数的值都限制为整数个数 k 的某个多项式, 则存在多项式时间算法。但是, 在总长度为 n , 用二进制表示的 k 个整数的列表中, 有些整数的值可能几乎是 n 的指数。

476

习题10.4.5 一个图 G 的哈密顿通路是全部顶点 n_1, n_2, \dots, n_k 的一个排列, 使得对于所有 $i = 1, 2, \dots, k-1$, 从 n_i 到 n_{i+1} 有边。有向图的有向哈密顿通路是同样定义的; 但必须从 n_i 到 n_{i+1} 有箭弧。

注意, 哈密顿通路的要求只稍弱于哈密顿回路的条件。如果还要求从 n_k 到 n_1 有边或箭弧, 则这恰好就是哈密顿回路的条件。(有向)哈密顿通路问题是: 给定(有向)图, 这个图是否至少有一条(有向)哈密顿通路?

- * a) 证明: 有向哈密顿通路问题是NP完全的。提示: 完成来自HDC的归约。选择任意一个顶点, 将这个顶点分成两个顶点, 使得这两个顶点一定是有向哈密顿通路的端点, 并且存在这样的通路当且仅当原图具有有向哈密顿回路。
- b) 证明: (无向)哈密顿通路问题是NP完全的。提示: 改造定理10.23的归约。
- *! c) 证明下面的问题是NP完全的: 给定一个图 G 和一个整数 k , G 有没有叶顶点数不超过 k 的生成树? 提示: 完成来自哈密顿通路问题的归约。
- ! d) 证明下面的问题是NP完全的: 给定一个图 G 和一个整数 d , G 有没有顶点度数都不超过 d 的生成树? (顶点 n 在生成树中的度数是树中以 n 为端点的边数。)

10.5 小结

- \mathcal{P} 类和 \mathcal{NP} 类: \mathcal{P} 由所有在某个多项式时间(作为输入长度的函数)内运行的图灵机所接受的语言或问题组成。 \mathcal{NP} 是沿着任何非确定型选择序列花费的时间都具有多项式时间界限的非确定型图灵机所接受的语言或问题的类。
- $\mathcal{P} = \mathcal{NP}$ 问题: 虽然人们强烈地怀疑, 存在着属于 \mathcal{NP} 但不属于 \mathcal{P} 的语言, 但是还不知道, \mathcal{P} 和 \mathcal{NP} 到底是不是相同的语言类。
- 多项式时间归约: 如果在多项式时间内, 可以把一个问题的实例变换成具有相同答案(是或否)的第二个问题的实例, 则说第一个问题多项式时间归约到第二个问题。
- NP完全问题: 如果一个语言属于 \mathcal{NP} , 并且存在着从每个 \mathcal{NP} 语言到这个语言的多项式时间归约, 则这个语言是NP完全的。人们坚信没有NP完全问题属于 \mathcal{P} , 至今没有人发现几千个已知NP完全问题中任何一个问题的多项式时间算法, 这些事实共同加强了NP完全问题都不属于 \mathcal{P} 的证据。
- NP完全的可满足性问题: 通过在多项式时间内, 把所有 \mathcal{NP} 问题都归约到SAT问题, 库克定理证明了第一个NP完全问题(布尔表达式是否可满足)。即使表达式限于由各自只含三个文字的子句的乘积组成(3SAT问题), 这个问题仍然是NP完全的。
- 其他NP完全问题: 存在着大量已知的NP完全问题; 利用从某个先前知道的NP完全问题发出的多项式时间归约, 来证明其中每个问题都是NP完全的。本书给出了证明以下NP完全问题的归约: 独立集, 顶点覆盖, 哈密顿回路问题的有向或无向版本, 货郎问题。

10.6 参考文献

把NP完全性作为不能在多项式时间内解答问题的证据, 这个概念以及SAT、CSAT和3SAT都是NP完全的证明等都来源于库克[3]。公认卡普紧随其后的论文[6]具有同等的重要性, 因为这篇论文证明了, NP完全性不但不是孤立的现象, 而且是适用于非常多的困难的组合问题, 运筹学和其他学科的专家们多年来一直在研究这些问题。10.4节所证明的每个NP完全问题都来源于这篇论文: 独立集, 顶点覆盖, 哈密顿回路, 货郎问题。而且, 在这篇论文中能找到对习题

中提到的下列问题的解答: 团, 边覆盖, 背包问题, 着色, 恰当覆盖。

关于哪些问题是NP完全的, 以及哪些特殊情形是多项式时间的, Garey和Johnson的书[4]总结了大量的已知事实。在[5]中是关于在多项式时间内求NP完全问题近似解的文章。

应当指出对于NP完全性理论的其他几项贡献。研究用图灵机运行时间定义的语言类开始于Hartmanis和Stearns[8]。Cobham[2]从带有具体多项式 (比如 $O(n^2)$) 运行时间的算法中, 首次提炼出 \mathcal{P} 类的概念。列文[7]独立但稍晚地发现了NP完全性思想。

整数线性规划的NP完全性 (习题10.4.4(c)) 出现在[1]中和J. Gathen和M. Sieveking的未经发表的笔记中。单位执行时间调度的NP完全性 (习题10.4.4(g)) 来源于[9]。

1. I. Borosh and L. B. Treybig, "Bounds on positive integral solutions of linear Diophantine equations," *Proceedings of the AMS* **55** (1976), pp. 299–304.
2. A. Cobham, "The intrinsic computational difficulty of functions," *Proc. 1964 Congress for Logic, Mathematics, and the Philosophy of Science*, North Holland, Amsterdam, pp. 24–30.
3. S. C. Cook, "The complexity of theorem-proving procedures," *Third ACM Symposium on Theory of Computing* (1971), ACM, New York, pp. 151–158.
4. M. R. Garey and D. S. Johnson, *Computers and Intractability: a Guide to the Theory of NP-Completeness*, H. Freeman, New York, 1979.
5. D. S. Hochbaum (ed.), *Approximation Algorithms for NP-Hard Problems*, PWS Publishing Co., 1996.
6. R. M. Karp, "Reducibility among combinatorial problems," in *Complexity of Computer Computations* (R. E. Miller, ed.), Plenum Press, New York, pp. 85–104, 1972.
7. L. A. Levin, "Universal sorting problems," *Problemi Peredachi Informatsii* **9:3** (1973), pp. 115–116.
8. J. Hartmanis and R. E. Stearns, "On the computational complexity of algorithms," *Transactions of the AMS* **117** (1965), pp. 285–306.
9. J. D. Ullman, "NP-complete scheduling problems," *J. Computer and System Sciences* **10:3** (1975), pp. 384–393.

第11章 其他问题类

难解问题并不仅限于 \mathcal{NP} 。有许多其他的问题类也是难解的，或者由于其他一些原因而使人感兴趣。例如 $P = \mathcal{NP}$ 问题，有许多关于这些类的问题还没有解决。

首先看与 P 和 \mathcal{NP} 关系密切的一个类： \mathcal{NP} 语言的补的类，通常称之为 \mathcal{NP} 补 ($\text{co-}\mathcal{NP}$)^①。如果 $P = \mathcal{NP}$ ，则 $\text{co-}\mathcal{NP}$ 等于二者，因为 P 对于补运算是封闭的。但是 $\text{co-}\mathcal{NP}$ 可能与这两者都不同，事实上 \mathcal{NP} 完全问题可能都不属于 $\text{co-}\mathcal{NP}$ 。

然后考虑 \mathcal{PS} 类，这是所有使用输入长度的多项式长度的带的图灵机所能解决的问题。允许这些图灵机使用指数长度的时间，但只能使用限制长度的带。与多项式时间的情形不同，可以证明当限制到多项式空间时，非确定性并不增强图灵机的能力。尽管 \mathcal{PS} 显然包含整个 \mathcal{NP} ，但不知道 \mathcal{PS} 是否等于 \mathcal{NP} ，也不知道 \mathcal{PS} 是否等于 P 。不过估计这两个等式都不成立，可以给出一个是 \mathcal{PS} 完全的但似乎不属于 \mathcal{NP} 的问题。

然后转向随机算法以及介于 P 与 \mathcal{NP} 之间的两个语言类。一个类是由“随机多项式”语言组成的 \mathcal{RP} 类。这些语言都有一种在多项式时间内运行的利用“抛硬币”或者（在实践中）随机数发生器的算法。这种算法要么证实输入是否属于语言，要么说“不知道”。而且，如果输入属于语言，则算法以大于0的概率报告成功，所以重复运行这种算法就将以趋于1的概率来证实输入的成员性。

第二个类被称为 \mathcal{ZPP} （零错误概率多项式），也与随机化有关。但是这类语言的算法要么说“是”（输入属于语言），要么说“否”（输入不属于语言）。这种算法的期望运行时间是多项式的。但是这种算法的有些运行却可能要花费超过任何多项式界限所允许的时间。

483

为了把这些概念联系在一起，考虑素数性测试的重要问题。现今的许多密码系统都建立在下面这两个条件之上：

1. 快速发现大素数的能力（为了允许以防止外人窃听的方式在机器之间通信）。
2. 一项假设：如果以二进制整数的长度 n 的函数来度量时间，那么整数因子分解需要指数时间。

长久以来，素数测试的复杂性一直是一个开放性问题。一方面，正如我们所看到的，素数测试既属于 \mathcal{NP} 又属于 $\text{co-}\mathcal{NP}$ ，因此它似乎不是 \mathcal{NP} 完全的。然而迄今为止这个问题仍然没有多项式时间的算法。但是，有一个精致的实用的随机算法，因此我们下结论说素数性测试问题是属于 \mathcal{RP} 的。最近，一个确定的、多项式时间的素数测试问题的算法的发现解决了这种模棱两可的局面。我们将仅给出随机的算法，这种算法在实践中效果很好且易于实现，这正是密码系统的重要的输入要求，而素数测试问题又是密码测试系统的重要组成部分。

① 在下文中为了在公式中便于表述，多用 $\text{co-}\mathcal{NP}$ 表示 \mathcal{NP} 补。——编者注

11.1 \mathcal{NP} 中的语言的补

\mathcal{P} 语言类对于补封闭 (参见习题10.1.6)。这可以简单证明如下。设 L 属于 \mathcal{P} , 设 M 是接受 L 的图灵机。修改 M 以接受 \bar{L} 如下: 引入新的接受状态 q , 每当 M 在非接受状态下停机时, 新的 TM 就转移到状态 q ; 让 M 以前的接受状态都变成非接受状态。经过修改的图灵机接受 \bar{L} , 而且与 M 的运行时间一样, 有可能多一步移动。因此, 若 L 属于 \mathcal{P} , 则 \bar{L} 也属于 \mathcal{P} 。

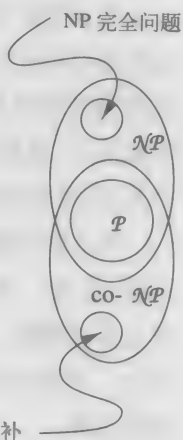
不知道 \mathcal{NP} 是否对于补封闭。似乎不封闭, 特别是估计当语言 L 是 NP 完全的时候, L 的补不属于 \mathcal{NP} 。

11.1.1 \mathcal{NP} 补语言类

\mathcal{NP} 补 ($\text{co-}\mathcal{NP}$) 是那些其补属于 \mathcal{NP} 的语言的集合。在11.1节开头曾注意到每个 \mathcal{P} 中语言的补还属于 \mathcal{P} , 因此属于 \mathcal{NP} 。另一方面, 相信没有 NP 完全问题的补属于 \mathcal{NP} , 因此 NP 完全问题都不属于 $\text{co-}\mathcal{NP}$ 。与之类似, 相信 NP 完全问题的补 (依照定义属于 $\text{co-}\mathcal{NP}$) 都不属于 \mathcal{NP} 。图11-1给出我们相信的 \mathcal{P} 、 \mathcal{NP} 以及 $\text{co-}\mathcal{NP}$ 类的相关联的方式。不过应当记住, 一旦证明 \mathcal{P} 等于 \mathcal{NP} , 所有这三个类其实就是同一个类。

例11.1 考虑 SAT 语言的补, 这个补肯定属于 $\text{co-}\mathcal{NP}$ 。称这个补为 USAT (不可满足的)。USAT 中的串包括所有表示不可满足的布尔表达式的串。USAT 中的串也包括不表示有效布尔表达式的串, 因为的确这些串都不属于 SAT。我们相信 USAT 不属于 \mathcal{NP} , 却没有证明。

另外一个例子被怀疑属于 $\text{co-}\mathcal{NP}$ 而不属于 \mathcal{NP} 的问题是 TAUT, 这个问题是所有那些是重言式 (即对于每种赋值都为真) 的 (编码过的) 布尔表达式的集合。注意, 表达式 E 是重言式, 当且仅当 $\neg E$ 是不可满足的。因此, TAUT 和 USAT 有这样的关系: 只要布尔表达式 E 属于 TAUT, 则 $\neg E$ 就属于 USAT; 反之亦然。但是 USAT 也包含不表示有效表达式的串, 而 TAUT 中所有的串都是有效表达式。□



NP 完全问题的补
图11-1 猜测的 $\text{co-}\mathcal{NP}$ 与其他语言类之间的关系

11.1.2 NP 完全问题与 \mathcal{NP} 补

假设 $\mathcal{P} \neq \mathcal{NP}$ 。关于 \mathcal{NP} 补 ($\text{co-}\mathcal{NP}$) 的情况仍然有可能不是恰好如图11-1所示, 因为可能 \mathcal{NP} 等于 $\text{co-}\mathcal{NP}$ 而大于 \mathcal{P} 。也就是说, 读者也许会发现: 与 USAT 和 TAUT 类似的问题可以在非确定型多项式时间内解决 (即这些问题属于 \mathcal{NP}), 却不能在确定型多项式时间内解决。但是, 我们甚至连一个补属于 \mathcal{NP} 的 NP 完全问题都还没有发现, 这个事实是 $\mathcal{NP} \neq \text{co-}\mathcal{NP}$ 的强有力证据, 正如在下一个定理中所证明的那样。

定理11.2 $\mathcal{NP} = \text{co-}\mathcal{NP}$, 当且仅当某个 \mathcal{NP} 完全问题的补属于 \mathcal{NP} 。

证明 (仅当) 假设 \mathcal{NP} 和 $\text{co-}\mathcal{NP}$ 是相等的, 则每个 NP 完全问题 L (属于 \mathcal{NP}) 都肯定属于 $\text{co-}\mathcal{NP}$ 。 $\text{co-}\mathcal{NP}$ 问题的补属于 \mathcal{NP} , 所以 L 的补属于 \mathcal{NP} 。

(当) 假设 P 是 NP 完全问题, P 的补 \bar{P} 属于 \mathcal{NP} 。则对于每个 \mathcal{NP} 中的语言 L , 都存在从 L 到 P 的多项式时间归约。这个归约也是从 \bar{L} 到 \bar{P} 的多项式时间归约。下面通过证明互相包含来证明 $\mathcal{NP} = \text{co-}\mathcal{NP}$ 。

$\mathcal{NP} \subseteq \text{co-}\mathcal{NP}$: 假设 L 属于 \mathcal{NP} 。则 \bar{L} 属于 $\text{co-}\mathcal{NP}$ 。把从 \bar{L} 到 \bar{P} 的多项式时间归约与假设的 \bar{P} 的非确定型多项式时间算法结合起来, 就产生 \bar{L} 的非确定型多项式时间算法。对于 \mathcal{NP} 中任意的 L , \bar{L} 也属于 \mathcal{NP} 。因此作为 \mathcal{NP} 中的语言的补, L 属于 $\text{co-}\mathcal{NP}$ 。这个事实说明 $\mathcal{NP} \subseteq \text{co-}\mathcal{NP}$ 。

$\text{co-}\mathcal{NP} \subseteq \mathcal{NP}$: 假设 L 属于 $\text{co-}\mathcal{NP}$ 。则存在从 \bar{L} 到 P 的多项式时间归约, 因为 P 是 \mathcal{NP} 完全的而且 \bar{L} 属于 \mathcal{NP} 。这个归约也是从 L 到 \bar{P} 的归约。由于 \bar{P} 属于 \mathcal{NP} , 把这个归约与 \bar{P} 的非确定型多项式时间算法结合起来, 就证明 L 属于 \mathcal{NP} 。 □

11.1.3 习题

! 习题 11.1.1 下面是一些问题。辨别每个问题是否属于 \mathcal{NP} 以及是否属于 $\text{co-}\mathcal{NP}$ 。描述每个问题的补。如果问题或问题的补是 NP 完全的, 还要进行证明。

- * a) TRUE-SAT 问题: 给定布尔表达式 E , 当全部变元都为真时 E 为真, 是否存在变元不都为真的某个其他赋值使 E 为真?
- b) FALSE-SAT 问题: 给定布尔表达式 E , 当全部变元都为假时 E 为假, 是否存在变元不都为假的某个其他赋值使 E 为假?
- c) DOUBLE-SAT 问题: 给定布尔表达式 E , 是否至少存在两个赋值使 E 为真?
- d) NEAR-TAUT 问题: 给定布尔表达式 E , 是否至多存在一个赋值使 E 为假?

*! 习题 11.1.2 假设存在函数 f , 它是从 n 位整数到 n 位整数的双射函数, 使得:

1. $f(x)$ 可以在多项式时间内计算。
2. $f^{-1}(x)$ 不能在多项式时间内计算。

证明: 由使得

$$f^{-1}(x) < y$$

这样的整数对 (x, y) 组成的语言应当属于 $(\mathcal{NP} \cap \text{co-}\mathcal{NP}) - P$ 。

11.2 在多项式空间内可解决的问题

现在看这样一个问题类, 这个类包含全部 \mathcal{NP} , 而且似乎包含更多的东西, 虽然还不能确定就是这样。这个类是这样定义的: 允许图灵机使用输入规模的多项式大小的空间, 却不限制使用多少时间。起初将要区分带多项式空间限制的确定型图灵机与非确定型图灵机所接受的语言, 但是很快将要看到这两个语言类是同一个类。

对于多项式空间存在着完全问题 P , 这意味着这个类中的所有问题都在多项式时间内归约到 P 。因此, 如果 P 属于 P 或 \mathcal{NP} , 那么带多项式空间限制的图灵机所接受的所有语言就相应地属于 P 或 \mathcal{NP} 。我们将要提供一个这种问题的例子: “带量词的布尔公式”。

11.2.1 多项式空间图灵机

带多项式空间限制的图灵机如图11-2所示。存在着某个多项式 $p(n)$ ，使得当给定长度为 n 的输入 w 时，这台图灵机从不访问超过 $p(n)$ 个带单元。根据定理8.12，可以假设：带是半无穷的，并且图灵机在输入开始处从不向左移。

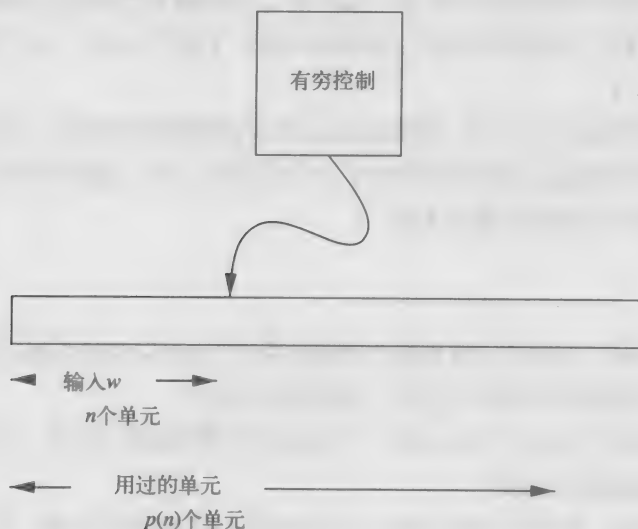


图11-2 使用多项式空间的图灵机

定义 \mathcal{PS} (多项式空间) 语言类包含且仅包含这样的语言，这些语言都是带多项式空间限制的确定型图灵机 M 所接受的语言 $L(M)$ 。同样定义 \mathcal{NPS} (非确定型多项式空间) 类由下面这样的语言组成，这些语言是非确定型的带多项式空间限制的图灵机 M 所接受的语言 $L(M)$ 。显然 $\mathcal{PS} \subseteq \mathcal{NPS}$ ，因为从技术上说，每一台确定型图灵机也是非确定型的。但是，本节将要证明令人惊讶的结果： $\mathcal{PS} = \mathcal{NPS}$ 。^①

487

11.2.2 \mathcal{PS} 和 \mathcal{NPS} 与前面定义的类的关系

首先 $\mathcal{P} \subseteq \mathcal{PS}$ 和 $\mathcal{NP} \subseteq \mathcal{NPS}$ 的关系应当是显然的。原因在于，如果图灵机只移动多项式步数，那它就不会使用超过多项式个单元；具体地说，它不能访问超过了移动步数加一的单元数。一旦证明了 $\mathcal{PS} = \mathcal{NPS}$ ，将要看到事实上这三个类形成包含链： $\mathcal{P} \subseteq \mathcal{NP} \subseteq \mathcal{PS}$ 。

带多项式空间限制的图灵机的一个基本性质是：这些图灵机在必须重复某个ID之前只能移动指数步数。我们需要这个事实来证明关于 \mathcal{PS} 的其他有趣事实，而且证明 \mathcal{PS} 只包含递归语言(即具有算法的语言)。注意，在 \mathcal{PS} 或 \mathcal{NPS} 的定义中，没有任何地方要求图灵机停机。图灵机可能死循环，而不离开带上一段多项式大小的区域。

定理11.3 如果 M 是带多项式空间限制的图灵机(确定型或非确定型)， $p(n)$ 是多项式空间限

① 在关于本专题的其他著作里也许会看到把这个类写成PSPACE。不管怎样，本书选择采用 \mathcal{PS} 记号来表示在确定型(或非确定型)多项式空间内解决的问题类，因为一旦证明 $\mathcal{PS} = \mathcal{NPS}$ 的等价性，本书将放弃使用 \mathcal{NPS} 。

制, 那么存在常数 c , 使得若 M 接受长度为 n 的输入 w , 则 M 就在 $c^{1+p(n)}$ 步移动之内接受。

证明 基本思想是: M 在移动超过 $c^{1+p(n)}$ 步之前, 必须重复某个ID。如果 M 重复某个ID然后接受, 那就必定存在更短的导致接受的ID序列。也就是说, 如果 $\alpha \vdash \beta \vdash \gamma$, 其中 α 是初始ID, β 是重复ID, γ 是接受ID, 那么 $\alpha \vdash \beta \vdash \gamma$ 就是更短的导致接受的ID序列。

c 必定存在的证明利用了这样的事实: 如果限制图灵机使用的空间, 那么就限制了ID数。具体地说, 设 t 是 M 的带符号数, 设 s 是 M 的状态数。当 M 只使用 $p(n)$ 个带单元时, 不同ID的个数至多是 $sp(n)t^{p(n)}$ 。也就是说, 可以从 s 种状态中任选一种, 把带头放到 $p(n)$ 个带位置中任意一处, 使用 $t^{p(n)}$ 种带符号序列中任意一种来填充 $p(n)$ 个单元。

选择 $c = s + t$ 。考虑 $(t + s)^{1+p(n)}$ 的二项式展开, 即

$$t^{1+p(n)} + (1+p(n))st^{p(n)} + \dots$$

注意, 第二项至少不小于 $sp(n)t^{p(n)}$, 这证明 $c^{1+p(n)}$ 至少等于 M 的可能ID的数目。完成证明还要注意: 如果 M 接受长度为 n 的 w , 那么 M 就通过无重复ID的移动序列来这样做。因此 M 通过长度不超过不同ID的个数(即 $c^{1+p(n)}$)的移动序列来接受。□

可以利用定理11.3来把带多项式空间限制的任何图灵机转换成等价的至多移动指数步就停机的图灵机。要点在于, 由于知道图灵机在指数移动步数之内接受, 所以可以计数图灵机已经移动了多少步, 如果图灵机移动了足够步数还不接受, 那么就促使图灵机停机。

定理11.4 如果语言 L 属于 \mathcal{PS} (对应非确定型图灵机为 \mathcal{NPS}), 那么带多项式空间限制的确定型(对应 \mathcal{NPS} 为非确定型)图灵机接受 L , 并且对于某个多项式 $q(n)$ 和常数 $c > 1$, 这台图灵机至多移动 $c^{q(n)}$ 步之后停机。

证明 这里将对确定型图灵机证明这个命题; 同样的证明适用于非确定型图灵机。已知带多项式空间限制 $p(n)$ 的图灵机 M_1 接受 L 。根据定理11.3, 如果 M_1 接受 w , 那么 M_1 在至多 $c^{1+p(|w|)}$ 步之内接受。

设计有两条带的新图灵机 M_2 。在第一条带上 M_2 模拟 M_1 , 在第二条带上 M_2 以 c 进制计数直到 $c^{1+p(|w|)}$ 为止。如果 M_2 到达这个计数, 那么 M_2 就停机不接受。因此 M_2 在第二条带上使用 $1+p(|w|)$ 个单元。假设了 M_1 使用不超过 $p(|w|)$ 个带单元, 所以 M_2 在第一条带上也使用不超过 $p(|w|)$ 个单元。

如果把 M_2 转换成单带图灵机 M_3 , 就能确信在长度为 n 的任何输入上 M_3 使用不超过 $1+p(n)$ 个带单元。虽然 M_3 可能使用 M_2 运行时间的平方时间, 但这个时间不超过 $O(c^{2p(n)})$ 。^① 因为对于某个常数 d , M_3 移动不超过 $dc^{2p(n)}$ 步, 所以可选择 $q(n) = 2p(n) + \log d$ 。于是 M_3 移动至多 $c^{q(n)}$ 步。因为 M_2 必定停机, 所以 M_3 必定停机。因为 M_1 接受 L , 所以 M_2 和 M_3 也接受 L 。因此 M_3 满足定理的命题。□

11.2.3 确定型多项式空间与非确定型多项式空间

因为在 \mathcal{P} 与 \mathcal{NP} 之间的比较显得如此困难, 所以在 \mathcal{PS} 与 \mathcal{NPS} 之间的同样比较却轻而易举

① 事实上, 从定理8.10得出的一般规律并不是可以做出的最强断言。因为任何带都仅仅使用 $1+p(n)$ 个单元, 所以在多带合一的构造中, 被模拟的各个带头相距至多 $1+p(n)$ 个单元。因此多带图灵机 M_2 的 $c^{1+p(n)}$ 步移动可以在 $O(p(n)c^{p(n)})$ 步之内被模拟, 这个步数小于上面断言的 $O(c^{2p(n)})$ 步。

(这两个类是同一个语言类)，这就令人惊讶了。这个证明涉及到用带多项式空间限制 $O(p^2(n))$ 的确定型图灵机来模拟带多项式空间限制 $O(p(n))$ 的非确定型图灵机。

证明的核心是一个确定型的递归测试：非确定型图灵机 N 能否在至多 m 步之内从 ID_I 移动到 ID_J 。一台确定型图灵机 D 系统地试验所有的中间 ID_K ，以便验证 I 能否在 $m/2$ 步移动内变成 K ，以及 K 能否在 $m/2$ 步移动内变成 J 。也就是说，想象存在一个递归函数 $reach(I, J, m)$ ，这个函数判定是否至多经过 m 步移动就有 $I \vdash^* J$ 。

把 D 的带当作堆栈，在其中存放 $reach$ 的递归调用参数。也就是说， D 把 $[I, J, m]$ 保存在一个栈帧中。 $reach$ 执行的算法的框架如图11-3所示。

```
BOOLEAN FUNCTION reach(I, J, m)
  ID: I, J; INT: m;
  BEGIN
    IF (m = 1) THEN /*基础*/ BEGIN
      测试是否 I = J 或 I 可在一步移动后变成 J;
      RETURN 若是, 则 TRUE, 若否, 则 FALSE;
    END;
    ELSE /*归纳部分*/ BEGIN
      FOR 每个可能的 ID K DO
        IF ( reach(I, K, m/2) AND reach(K, J, m/2) ) THEN
          RETURN TRUE;
        RETURN FALSE;
      END;
    END;
```

图11-3 递归函数 $reach$ 测试一个ID是否在指定移动步数之内变成另外一个ID

重要的是注意：虽然 $reach$ 有两次自我调用，但这些调用是依次进行的，因此一次只有一个调用是活动的。也就是说，如果开始时有栈帧 $[I_1, J_1, m]$ ，那么在任何时刻就只有一个调用 $[I_2, J_2, m/2]$ ，一个调用 $[I_3, J_3, m/4]$ ，另一个调用 $[I_4, J_4, m/8]$ ，依此类推，直到某个时刻第三个参数变成1为止。在那个时刻， $reach$ 可以应用基础步骤而不再需要递归调用。基础步骤测试是否 $I = J$ 或 $I \vdash J$ ，如果其中有一项成立，就返回TRUE，如果两者都不成立，就返回FALSE。图11-4提示当给定初始移动计数 m 而且 $reach$ 的活动调用尽量多时，确定型图灵机 D 的堆栈看起来是什么样子。

I_1	J_1	m	I_2	J_2	$m/2$	I_3	J_3	$m/4$	I_4	J_4	$m/8$...
-------	-------	-----	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-----

图11-4 通过递归调用 $reach$ 来模拟NTM的DTM的带

490

虽然似乎有可能多次调用 $reach$ ，图11-4中的带可能变得很长，但是将要证明不可能变得“太长”。也就是说，如果从移动计数 m 开始，那么任何时刻在带上就只有 $\log_2 m$ 个栈帧。由于定理11.4保证NTM N 不能移动超过 $c^{p(n)}$ 步，所以开始时 m 不必比这个值更大。因此栈帧数至多是 $\log_2 c^{p(n)}$ ，即 $O(p(n))$ 。现在就有了下述定理证明背后的要点。

定理11.5 (萨维奇定理) $PS = \mathcal{N}PS$ 。

证明 显然 $PS \subseteq \mathcal{N}PS$ ，因为从技术上来说，每台确定型图灵机也是非确定型图灵机。因此

只需证明 $\mathcal{NP} \subseteq \mathcal{PS}$ ；也就是说，如果对于某个多项式 $p(n)$ ，带空间限制 $p(n)$ 的非确定型图灵机 N 接受 L ，那么对于另外某个多项式 $q(n)$ ，带空间限制 $q(n)$ 的确定型图灵机 D 接受 L 。事实上，下面将要证明可以选择 $q(n)$ 为具有 $p(n)$ 平方的阶。

首先根据定理 11.3 可以假设：如果 N 接受，那么对于某个常数 c ， N 在 $c^{1+p(n)}$ 步之内接受。给定长度为 n 的输入 w ， D 反复地把三元组 $[I_0, J, m]$ 保存到带上，并且以这些参数调用 $reach$ 来发现 N 对输入 w 做什么，其中：

1. I_0 是 N 在输入 w 上的初始 ID。
2. J 是使用至多 $p(n)$ 个带单元的任何接受 ID；使用一条草稿带， D 系统地枚举出不同的 J 。
3. $m = c^{1+p(n)}$ 。

上面证明过同一时刻不会有超过 $\log_2 m$ 个递归调用，即第三个参数为 $m, m/2, m/4$ 等一直降到 1 为止的那些调用。因此，在堆栈中只有不超过 $\log_2 m$ 个栈帧，这个值是 $O(p(n))$ 。

而且这些栈帧自身占用 $O(p(n))$ 空间。原因是写下两个 ID 中的每一个只需 $1 + p(n)$ 个单元，如果用二进制写 m ，那就只需 $\log_2 c^{1+p(n)}$ 个单元，即 $O(p(n))$ 。因此整个栈帧由两个 ID 和一个整数组成，占用 $O(p(n))$ 空间。

由于 D 至多有 $O(p(n))$ 个栈帧，所以使用的总空间量是 $O(p^2(n))$ 。如果 $p(n)$ 是多项式，那么这个空间量也是多项式，所以就证明带多项式空间限制的确定型图灵机接受 L 。□

总结一下，关于复杂性类的知识可以推广到包含多项式空间类。完整的示意图如图 11-5 所示。

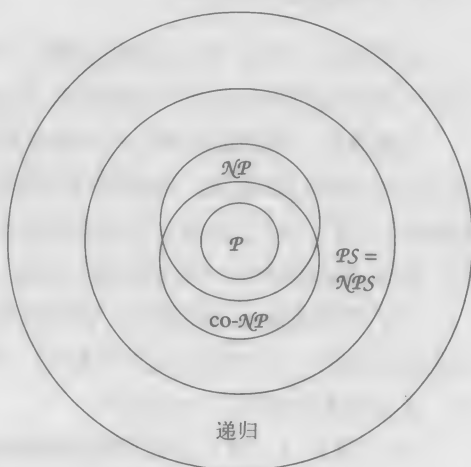


图 11-5 语言类之间的已知关系

491

11.3 对 \mathcal{PS} 完全的问题

本节将要介绍一个所谓“带量词的布尔公式”的问题，并证明这个问题对 \mathcal{PS} 是完全的。

11.3.1 \mathcal{PS} 完全性

如果：

1. P 属于 \mathcal{PS} 。
2. 所有 \mathcal{PS} 中的语言 L 都能在多项式时间内归约到 P 。

则定义问题 P 对 \mathcal{PS} 是完全的（ \mathcal{PS} 完全的）。注意，虽然正在考虑多项式空间而非时间，但 \mathcal{PS} 完全性的要求却类似于 \mathcal{NP} 完全性的要求：归约必须在多项式时间内完成。原因在于需要知道：如果证明某个 \mathcal{PS} 完全问题属于 \mathcal{P} ，那么 $\mathcal{P} = \mathcal{PS}$ ，并且如果某个 \mathcal{PS} 完全问题属于 \mathcal{NP} ，那么 $\mathcal{NP} = \mathcal{PS}$ 。假如只要求归约属于多项式空间，那么输出规模就可能是输入规模的指数，因此将不能证明下列定理。但是，由于只限于讨论多项式时间归约，所以就得出所需要的关系式。

定理 11.6 假设 P 是 \mathcal{PS} 完全问题。那么：

a) 若 P 属于 \mathcal{P} , 则 $\mathcal{P} = \mathcal{PS}$ 。

b) 若 P 属于 \mathcal{NP} , 则 $\mathcal{NP} = \mathcal{PS}$ 。

证明 证明a)。对于 \mathcal{PS} 中的任意 L , 已知存在从 L 到 P 的多项式时间归约。设这个归约花费时间 $q(n)$ 。并且假设 P 属于 \mathcal{P} , 因此 P 有多项式时间算法; 不妨设这个算法在 $p(n)$ 时间内运行。

给定串 w , 希望测试 w 是否属于 L , 可以利用归约把 w 转换成串 x , x 属于 P 当且仅当 w 属于 L 。因为这个归约花费时间 $q(|w|)$, 所以串 x 不能比 $q(|w|)$ 更长。可以在 $p(|x|)$ 时间内测试出 x 是否属于 P , 这个时间是 $p(q(|w|))$, 这是 $|w|$ 的多项式。结论是存在 L 的多项式时间算法。

因此 \mathcal{PS} 中的每一个语言都属于 \mathcal{P} 。由于 \mathcal{P} 属于 \mathcal{PS} 的包含关系是显然的, 所以就证明了: 如果 P 属于 \mathcal{P} , 那么 $\mathcal{P} = \mathcal{PS}$ 。(b)的证明是非常类似的, 其中 P 属于 \mathcal{NP} , 把这个证明留给读者。□

11.3.2 带量词的布尔公式

将要展示一个对 \mathcal{PS} 完全的问题 P 。但是首先需要学习一些术语, 利用这些术语来定义这个所谓“带量词的布尔公式”(或QBF)的问题。

大致说来, 带量词的布尔公式就是增加了 \forall (“所有”)和 \exists (“存在”)运算符的布尔表达式。表达式 $(\forall x)(E)$ 的意思是: 当把 E 中的 x 的所有出现都换成1 (真)时 E 为真; 并且当把 x 的所有出现都换成0 (假)时 E 也为真。表达式 $(\exists x)(E)$ 的意思是: 要么当把 x 的所有出现都换成1 (真)时 E 为真; 要么当把 x 的所有出现都换成0 (假)时 E 为真; 要么在两种情况下 E 都为真。

为了简化描述, 将要假设: QBF都不包含同一个变元 x 的两次以上量化 (\forall 或 \exists)。这个限制不是根本性的, 只大致相当于不允许一个程序中的两个不同函数使用同样的局部变量^①。形式上, 定义带量词的布尔公式如下:

1. 0 (假)、1 (真) 和任何变元都是QBF。

2. 如果 E 和 F 都是QBF, 那么 (E) 、 $\neg(E)$ 、 $(E) \wedge (F)$ 、 $(E) \vee (F)$ 都是QBF, 分别表示带括号的 E 、 E 的否定、 E 和 F 的AND、 E 和 F 的OR等。根据通常的优先级规则 (NOT, 然后AND, 然后OR (最低)) 可以删除多余的括号。还将倾向于使用“算术”风格来表示AND和OR, 其中把AND表示成并置 (无运算符), 把OR表示成 $+$ 。也就是说, 常常用 $(E)(F)$ 代替 $(E) \wedge (F)$, 用 $(E) + (F)$ 代替 $(E) \vee (F)$ 。

3. 如果 F 是不含有变元 x 的量化的QBF, 那么 $(\forall x)(E)$ 和 $(\exists x)(E)$ 都是QBF。并且说 x 的辖域是 E 。直观说来, x 只在 E 中有定义, 这非常像是程序中变量的作用域就是声明这个变量的函数。如果没有歧义, 就可以删除环绕 E 的括号 (而不是环绕量词的括号)。不管怎样, 为了避免括号过分嵌套, 将把连续的量词——比如

$$(\forall x)((\exists y)((\forall z)(E)))$$

写成只有一对括号环绕 E , 即 $(\forall x)(\exists y)(\forall z)(E)$, 而不是让其中每一个量词都有一对括号环绕着 E 。

例11.7 这里是QBF的一个例子:

① 在程序内或在带量词的布尔公式内在两处不同地方使用了同一个变量名, 总是可以重新命名其中一个。对于程序来说, 没有理由去避免使用同一个局部名, 但是在QBF里将会发现, 假设没有重用, 这样能带来便利。

$$(\forall x)((\exists y)(xy) + (\forall z)(\neg x + z)) \quad (11-1)$$

首先把变元 x 和 y 用AND连接起来, 然后应用量词 $(\exists y)$ 来构成子表达式 $(\exists y)(xy)$ 。类似地, 构造布尔表达式 $\neg x + z$, 应用量词 $(\forall z)$ 来构成子表达式 $(\forall z)(\neg x + z)$ 。然后用OR把这两个表达式组合起来; 不需要括号, 因为 $+$ (OR) 的优先级最低。最后把 $(\forall x)$ 量词应用到这个表达式上, 产生上面所说的QBF。□

11.3.3 带量词的布尔公式的求值

还没有形式化地定义什么是QBF的意义。但是, 如果把 \forall 读作“所有”, 把 \exists 读作“存在”, 就可以获得直观的想法。上面的QBF断言: 对于所有的 x (即 $x = 0$ 或 $x = 1$), 要么存在 y 使得 x 和 y 都为真, 要么对于所有的 z , $\neg x + z$ 为真。这个命题碰巧为真。为了弄清原因, 注意, 如果 $x = 1$, 就可选择 $y = 1$ 来让 xy 为真。如果 $x = 0$, 则对于 z 的两种值, $\neg x + z$ 都为真。

如果变元 x 属于 x 的某个量词的辖域, 就说 x 的使用是约束的。否则, x 的出现是自由的。

例11.8 在式(11-1)的QBF中, 变元的每次使用都是约束的, 因为都属于该变元的量词的辖域。比如, 变元 y 在 $(\exists y)(xy)$ 中量化, 辖域是表达式 xy 。因此 y 在那里的出现就是约束的。在 xy 中 x 的使用是约束的, 量词 $(\forall x)$ 的辖域是整个表达式。□

不带自由变元的QBF的值, 或者是0, 或者是1 (即分别为真或假)。对表达式长度 n 进行归纳, 就可以计算出这样的QBF的值。

基础: 如果表达式长度为1, 就只能是常数0或1, 因为任何变元都是自由的。这个表达式的值就是表达式本身。

494

归纳: 假设给定一个表达式, 这个表达式没有自由变元, 长度 $n > 1$, 并且对于长度更短的任何表达式都可以求值, 只要这些表达式没有自由变元。这样的QBF可以具有六种可能的形式:

1. 表达式形如 (E) 。于是 E 的长度为 $n - 2$, 可以求出 E 的值, 这个值或为0或为1。 (E) 的值是同样的。
2. 表达式形如 $\neg E$ 。于是 E 的长度为 $n - 1$, 可以求出 E 的值。若 $E = 1$, 则 $\neg E = 0$; 反之亦然。
3. 表达式形如 EF 。于是 E 和 F 的长度都小于 n , 因而都可以求值。如果 E 和 F 的值都为1, 那么 EF 值为1; 如果两者中有一个是0, 那么 $EF = 0$ 。
4. 表达式形如 $E + F$ 。于是 E 和 F 的长度都小于 n , 因而都可以求值。如果 E 和 F 其中一个的值为1, 那么 $E + F$ 的值为1; 如果两个都为0, 那么 $E + F = 0$ 。
5. 如果表达式形如 $(\forall x)(E)$, 那么就先把 x 的所有出现都换成0来得出表达式 E_0 , 再把 x 的每次出现都换成1来得出表达式 E_1 。注意 E_0 和 E_1 都:
 - (a) 没有自由变元, 原因在于 E_0 或 E_1 中自由变元的任何一次出现都不可能是 x , 因此假如 E_0 或 E_1 有某个自由变元的话, 那么这个变元在 E 中也是自由的。
 - (b) 长度为 $n - 6$, 因此长度小于 n 。

对 E_0 和 E_1 求值。如果两个值都为1, 那么 $(\forall x)(E)$ 的值为1; 否则 $(\forall x)(E)$ 的值为0。注意, 这条规则是如何反映了对 $(\forall x)$ 所做的“对于所有的 x ”的解释。

6. 如果这个表达式形如 $(\exists x)(E)$, 那么就照(5)中那样进行, 构造 E_0 和 E_1 并对其求值。如果 E_0

或 E_1 中至少有一个值为1, 那么 $(\exists x)(E)$ 的值为1; 否则 $(\exists x)(E)$ 的值为0。注意, 这条规则反映了对 $(\exists x)$ 所做的“存在 x ”的解释。

例11.9 对式(11-1)中的QBF求值。这个QBF形如 $(\forall x)(E)$, 所以必须先对 E_0 求值, E_0 是:

$$(\exists y)(0y) + (\forall z)(\neg 0 + z) \quad (11-2)$$

495

这个表达式的值依赖于用OR连接的两个表达式的值: $(\exists y)(0y)$ 和 $(\forall z)(\neg 0 + z)$; 如果这两个表达式其中一个值为1, 那么 E_0 的值为1。为了对 $(\exists y)(0y)$ 求值, 必须在子表达式 $0y$ 中代入 $y = 0$ 和 $y = 1$, 并验证其中至少在一种情况下值为0。但是 $0 \wedge 0$ 和 $0 \wedge 1$ 都值为0, 所以 $(\exists y)(0y)$ 值为0。^①

幸运的是, $(\exists z)(\neg 0 + z)$ 的值为1, 把 $z = 0$ 和 $z = 1$ 分别代入就可以看出来。由于 $\neg 0 = 1$, 所以必须求值的两个表达式就是 $1 \vee 0$ 和 $1 \vee 1$ 。由于这两者的值都为1, 所以知道 $(\forall z)(\neg 0 + z)$ 的值为1。现在结论是 E_0 (就是式(11-2)) 的值为1。

还必须验证 E_1 的值也为1, E_1 是通过在式(11-1)中把 $x = 1$ 代入而得到的:

$$(\exists y)(1y) + (\forall z)(\neg 1 + z) \quad (11-3)$$

表达式 $(\exists y)(1y)$ 的值为1, 可以通过把 $y = 1$ 代入来看出来。因此 E_1 (即式(11-3)) 的值为1。结论是整个表达式 (即式(11-1)) 的值为1。□

11.3.4 QBF问题的 PS 完全性

现在可以定义带量词的布尔公式问题: 给定一个无自由变元的QBF, 其值是否为1? 将要把这个问题称为QBF, 同时继续用QBF作为“带量词的布尔公式”的缩写。上下文将允许避免混乱。

下面将要证明QBF问题对于 \mathcal{PS} 是完全的。这个证明组合了定理10.9和定理11.5的思想。从定理10.9中借用这样的想法: 用逻辑变元来表示图灵机的计算, 每个变元说明在某个时刻某个单元是否具有某个值。但是, 如果正在处理的是多项式时间, 就像在定理10.9中那样, 那么就只涉及多项式个变元。因此就能够在多项式时间内生成一个表达式, 这个表达式说TM接受其输入。当处理多项式空间限时, 计算中的ID数量可能是输入规模的指数大小, 所以就不能在多项式时间内写出布尔表达式来说明计算是正确的。幸运的是, 给出了一种表达能力更强的语言来表达要说的内容, 量词的使用使得可以写出多项式长度的QBF, 这个QBF说带多项式空间限制的图灵机接受输入。

496

从定理11.5中借用“递归加倍”的想法, 来表达一个ID可以经过许多步移动变成另外一个ID这样的想法。也就是说, 为了说ID I 在 m 步移动之内变成ID J , 就说存在某个ID K , 使得 I 在 $m/2$ 步内变成 K 并且 K 在另外 $m/2$ 步内变成 J 。带量词的布尔表达式的语言允许用多项式长度的表达式来说这些事情, 即使 m 是输入长度的指数。

在给出每一个 \mathcal{PS} 中的语言都多项式时间归约到QBF的证明之前, 还需要证明QBF属于 \mathcal{PS} 。即使是 \mathcal{PS} 完全性证明中的这个部分也需要费些脑筋, 所以将其分离出来作为单独的定理。

① 注意对AND和OR的记号的灵活使用, 原因在于, 不能对由0和1组成的表达式使用并置和+, 否则就使得表达式看起来像是多位数或算术加法。希望读者能够接受用两种记号来代表同样的逻辑运算符。

定理11.10 QBF属于 \mathcal{PS} 。

证明 在11.3.3节中讨论过对QBF F 求值的递归过程。这里可以利用一个堆栈来实现这个算法，可以把堆栈保存在图灵机的带上，就像是在定理11.5的证明中做过的那样。假设 F 的长度为 n 。于是为 F 创建一个长度为 $O(n)$ 的记录，这个记录包括 F 本身以及关于正在处理 F 的哪一个子表达式的记录的空间。在 F 可能具有的六种形式中举两个例子，将清楚解释这个求值过程。

1. 假设 $F = F_1 + F_2$ 。于是做下列事情：

- (a) 把 F_1 自身的记录放到 F 的记录右方的记录中。
- (b) 递归地对 F_1 求值。
- (c) 如果 F_1 的值为1，就返回值1作为 F 的值。
- (d) 但是如果 F_1 的值为0，就把 F_1 的记录换成 F_2 的记录并且递归地对 F_2 求值。
- (e) 把 F_2 返回的任何值都作为 F 的值返回。

2. 假设 $F = (\exists x)(E)$ 。于是做下列事情：

- (a) 通过把 x 的每个出现都代入0来创造表达式 E_0 ，并且在 F 的记录右方放上 E_0 本身的记录。
- (b) 递归地对 E_0 求值。
- (c) 如果 E_0 的值为1，就返回1作为 F 的值。
- (d) 但是如果 E_0 的值为0，就通过把 E 中的 x 代入1来创造 E_1 。
- (e) 把 E_0 的记录换成 E_1 的记录，并递归地对 E_1 求值。
- (f) 把 E_1 返回的任何值都作为 F 的值返回。

我们将把类似的步骤留给读者来完成，对于 F 具有另外四种可能的形式： $F_1 F_2$ 、 $\neg E$ 、 (E) 或 $(\forall x)(E)$ 的情形，这些步骤将对 F 求值。基础情形（其中 F 是个常数）要求返回该常数，而不在带上创造更多的记录。

在任何情况下，注意，在长度为 m 的表达式的记录右方，将是长度小于 m 的表达式的记录。注意，即使经常必须对两个不同的子表达式求值，也是一次一个地来这样做的。因此上面情形(1)中， F_1 或 F_1 的任何子表达式的记录与 F_2 或 F_2 的任何子表达式的记录决不会同时存在。对于上面情形(2)中的 E_0 和 E_1 来说，同样的事实也是真的。

497

因此，如果从长度为 n 的表达式开始，那么在堆栈上就决不会存在超过 n 个记录。并且每个记录长度为 $O(n)$ 。因此整条带长度决不会超过 $O(n^2)$ 。现在构造了接受QBF的带多项式空间限制的图灵机；其空间限制是平方的。注意，这个算法花费的典型时间是 n 的指数，所以这个算法不是多项式时间算法。 \square

现在转向讨论从 \mathcal{PS} 中的任意语言 L 到这个问题QBF的归约。本来想要像定理10.9中所做过的那样，使用变元 y_{ijA} 来断言第 i 个ID中第 j 个位置是 A 。但是，因为有指数那么多个ID，所以不能选一个长度为 n 的输入 w ，并且正好在 n 的多项式时间之内写下这些变元。取而代之的是，利用量词的可用性，以便使用同一组变元来表示许多不同的ID。这个思想出现在下面的证明中。

定理11.11 QBF问题是 \mathcal{PS} 完全的。

证明 设 L 属于 \mathcal{PS} ，确定型TM M 接受 L ， M 在长度为 n 的输入上至多使用 $p(n)$ 空间。根据定理11.3，可知存在常数 c ，使得如果 M 接受长度为 n 的输入， M 就在 $c^{1+p(n)}$ 步移动之内接受。将要描

述如何在多项式时间内从长度为 n 的输入 w 构造出QBF E , E 没有自由变元, 并且 E 为真当且仅当 w 属于 $L(M)$ 。

在写 E 的过程中, 将需要引入多项式那样多个变元ID, 这些变元ID是变元 y_{jA} 的集合, y_{jA} 断言: 所表示ID的第 j 个位置有符号 A 。允许 j 从0到 $p(n)$ 取值。符号 A 是带符号或 M 的状态。因此, 变元ID中的命题变元数是 n 的多项式。假设不同变元ID中的命题变元都不相同; 也就是说, 没有命题变元属于两个不同的变元ID。只要只有多项式个变元ID, 那么命题变元的总数就是多项式的。

为方便起见, 引入记号 $(\exists I)$, 其中 I 是变元ID。这个量词表示 $(\exists x_1)(\exists x_2)\cdots(\exists x_m)$, 其中 x_1, x_2, \dots, x_m 是变元ID I 中的所有命题变元。类似地, $(\forall I)$ 表示把 \forall 量词应用到 I 中所有的命题变元上。

从 w 构造出的QBF形如

$$(\exists I_0)(\exists I_f)(S \wedge N \wedge F)$$

其中:

1. I_0 和 I_f 分别是表示初始ID和接受ID的变元ID。
2. S 是说“正确开始”的表达式; 即 I_0 确实是 M 的带有输入 w 的初始ID。
3. N 是说“正确移动”的表达式; 即 M 让 I_0 变为 I_f 。
4. F 是说“正确结束”的表达式; 即 I_f 是接受ID。

注意, 虽然整个表达式没有自由变元, 但是 I_0 的变元将作为自由变元出现在 S 中, I_f 的变元将作为自由变元出现在 F 中, 并且这两组变元都作为自由变元出现在 N 中。

正确开始

S 是文字的逻辑AND; 每个文字是 I_0 的变元之一。如果带有输入 w 的初始ID的第 j 个位置是 A , 那么 S 就有文字 y_{jA} , 如果这个位置不是 A , 那么 S 就有文字 $\overline{y_{jA}}$ 。也就是说, 如果 $w = a_1a_2\cdots a_n$, 那么 $y_{0q_0}, y_{1a_1}, y_{2a_2}, \dots, y_{na_n}$ 以及对于 $j = n+1, n+2, \dots, p(n)$ 来说的所有 y_{jB} 就都出现, 并且没有否定出现, 而 I_0 的所有其他变元都是否定的。在这里假设 q_0 是 M 的初始状态, B 是 M 的空格。

正确结束

为了让 I_f 是接受ID, I_f 必须具有接受状态。因此把 F 写成一些变元 y_{jA} 的逻辑OR, 这些变元选自 I_f 的命题变元, 其中 A 是接受状态。位置 j 是任意的。

下一步移动是正确的

以某种方式来递归地构造表达式 N , 使得考虑的移动步数加倍, 而正在构造的表达式只增加 $O(p(n))$ 个符号, 并且(更重要的是)写出这个表达式只花费 $O(p(n))$ 时间。为了方便, 采用缩写 $I = J$ (其中 I 和 J 都是变元ID) 来表示一些表达式的逻辑AND, 这些表达式说 I 和 J 的每对对应变元相等。也就是说, 如果 I 包括变元 y_{jA} 并且 J 包括变元 z_{jA} , 那么 $I = J$ 就是表达式 $(y_{jA}z_{jA} + (\overline{y_{jA}})(\overline{z_{jA}}))$ 的AND, 其中 j 取值从0到 $p(n)$, A 是任意带符号或 M 的状态。

现在, 对于 $i = 1, 2, 4, 8, \dots$ 来构造表达式 $N_i(I, J)$, 其含义是: 经过不超过 i 步就有 $I \models J$ 。在这

些表达式中, 只有变元ID I 和 J 的命题变元才是自由的; 所有其他命题变元都是约束的。

基础: 对于 $i = 1$, $N_i(I, J)$ 断言: 要么 $I = J$, 要么 $I \vdash J$ 。上面刚刚讨论过如何表达条件 $I = J$ 。对于条件 $I \vdash J$, 查阅在定理10.9的证明中“下一步移动正确”那部分中的讨论, 在那里讨论的是完全一样的问题, 即断言一个ID是接着前一个ID的。表达式 N_1 是这两个表达式的逻辑OR。注意, 可以在 $O(p(n))$ 时间之内写出 N_1 。

归纳: 从 N_i 构造 $N_{2i}(I, J)$ 。在“这样构造 N_{2i} 行不通”的方框中指出, 用 N_i 的两份副本来构造 N_{2i} 这样的直接方法不符合所需要的时间和空间限制。写出 N_{2i} 的正确方法是: 在表达式中使用 N_i 的一份副本, 把参数 (I, K) 和 (K, J) 都传给同一个表达式。也就是说, $N_{2i}(I, J)$ 将使用一个子表达式 $N_i(P, Q)$ 。把 $N_{2i}(I, J)$ 写成断言: 存在ID K , 使得对于所有ID P 和 Q , 要么:

1. $(P, Q) \neq (I, K)$ 并且 $(P, Q) \neq (K, J)$, 要么

2. $N_i(P, Q)$ 为真。

换句话说, $N_i(I, K)$ 和 $N_i(K, J)$ 都为真, 除此之外不关心 $N_i(P, Q)$ 是否为真。下面就是 $N_{2i}(I, J)$ 的QBF:

$$N_{2i}(I, J) = (\exists K)(\forall P)(\forall Q)(N_i(P, Q) \vee (\neg(I = P \wedge K = Q) \wedge \neg(K = P \wedge J = Q)))$$

注意可以在以下时间之内写出 N_{2i} : 写出 N_i 所花费的时间, 外加 $O(p(n))$ 的其他工作时间。

为了完成构造 N , 必须对最小的 m 构造 N_m , 这样的 m 是2的幂, 并且至少是 $c^1 + p(n)$, 这个值是图灵机 M 在接受长度为 n 的输入之前可以移动的最大可能步数。必须应用上面的归纳步骤的次数是 $\log_2(c^1 + p(n))$, 即 $O(p(n))$ 。因为每次使用归纳步骤都花费时间 $O(p(n))$, 所以断定可以在 $O(p^2(n))$ 时间之内构造 N 。

这样构造 N_{2i} 行不通

关于从 N_i 构造 N_{2i} , 第一个本能反应可能是使用直截了当的分治方法: 如果在不超过 $2i$ 步之内 $I \vdash J$, 就必定存在ID K , 使得在不超过 i 步之内 $I \vdash K$ 并且 $K \vdash J$ 。但是如果把表达这个想法的公式写下来, 比如 $N_{2i}(I, J) = (\exists K)(N_i(I, K) \wedge N_i(K, J))$, 那么就一边加倍 i , 一边加倍公式的长度。因为 i 必须是 n 的指数才能表达 M 的所有可能的计算, 所以将要花费太长时间来写下 N , N 将具有指数长度。

定理11.11的证明的总结

现在已经证明了如何在 $|w|$ 的多项式时间之内把输入 w 转换成QBF

$$(\exists I_0)(\exists I_f)(S \wedge N \wedge F)$$

还证明了为什么表达式 S , N 和 F 中每一个为真, 当且仅当这些公式的自由变元表示ID I_0 和 I_f , 这两个ID分别是 M 在输入 w 上计算的初始ID和接受ID, 并且 $I_0 \vdash I_f$ 。也就是说, 这个QBF值为1, 当且仅当 M 接受 w 。□

11.3.5 习题

习题11.3.1 通过处理以下情形完成定理11.10的证明:

499

500

a) $F = F_1 F_2$ 。

b) $F = (\forall x)(E)$ 。

c) $F = \neg(E)$ 。

d) $F = (E)$ 。

***!! 习题11.3.2** 证明下述问题是 PS 完全的：给定正则表达式 E ， E 是否等价于 Σ^* ？其中 Σ 是在 E 中出现的符号的集合。提示：不要试图把 QBF 归约到这个问题，更容易的做法是证明任意的 PS 中的语言都可以归约到这个问题。对于每个带多项式空间限制的图灵机，证明如何在多项式时间内从 M 的输入 w 构造出一个正则表达式，这个表达式产生所有这样的串，这些串不是导致接受的 M 的 ID 序列。

!! 习题11.3.3 香农开关游戏如下所述。给定一个带有两个终端顶点 s 和 t 的图 G 。有两个选手可以称为 SHORT 和 CUT。SHORT 先走，每个选手轮流选择除 s 和 t 之外的一个 G 顶点，这个顶点在后面的游戏中就属于这个选手。SHORT 获胜是通过选择一组顶点，加上 s 和 t 就形成 G 中从 s 到 t 的一条路径。CUT 获胜的条件是所顶点都被挑选完毕，而 SHORT 还没有选出从 s 到 t 的路径。证明下述问题是 PS 完全的：给定 G ，无论 CUT 做出什么选择，SHORT 能否必胜？

11.4 基于随机化的语言类

现在把注意力转向用下列图灵机定义的两个语言类，这些图灵机有能力在计算中使用随机数。读者可能熟悉用普通程序设计语言编写的一些算法，这些算法为了某种有用的目的而使用随机数发生器。从技术上说，函数 `rand()` 或具有类似名称的函数返回似乎“随机”或不可预测的数，虽然非常难以看出所产生数序列中的“模式”，但是实际上这种函数执行了可以被模拟的特殊算法。这种函数的一个简单例子（在实际中不使用）可能是这样的过程：取出序列中的前一个整数，把这个整数平方，取出乘积中间的那些位。使用复杂的机械过程（比如这里的这个）产生的数被称为伪随机数。

501

在本节里将要定义为在算法中产生随机数和利用随机数而建立模型的这种类型的图灵机。然后定义两个语言类 \mathcal{RP} 和 \mathcal{ZPP} ，这两个类以不同的方式来利用随机性和多项式时间限制。有趣的是，虽然这些类似乎不包含除 \mathcal{P} 以外的东西，但是这些类与 \mathcal{P} 的差别是重要的。具体地，在 11.5 节将看到为什么关于计算机安全的某些最基本的问题，其实就是关于这些类与 \mathcal{P} 和 \mathcal{NP} 的关系问题。

11.4.1 快速排序：随机算法举例

读者可能熟悉所谓“快速排序”的排序算法。这个算法的基本内容如下。给定有待排序的元素表 a_1, a_2, \dots, a_n ，挑选一个元素，比方说 a_1 ，把表分成不小于 a_1 的元素和大于 a_1 的元素。挑选的这个元素称为枢轴（pivot）。如果小心地表示数据，就可以在 $O(n)$ 时间内把长度为 n 的一个表分成总长度为 n 的两个表。而且可以独立地给低元素（不大于枢轴的）和高元素（大于枢轴的）递归地排序，结果将是所有 n 个元素的排序表。

如果运气好，那么事实上枢轴将是排序表中间的那个数，所以两个子表各自大约长 $n/2$ 。如果在每个递归阶段都运气好，那么在大约 $\log_2 n$ 层递归之后这个表的长度就是 1，并且这些表已经

排序。因此，总工作量将是 $O(\log n)$ 层，每层需要 $O(n)$ 工作量，或者总共是 $O(n \log n)$ 。

但是可能运气不好。例如，如果开始时这个表碰巧排序过，那么挑选每个表的头一个元素，将把这个表分成：一个元素属于低子表，所有其余元素属于高子表。如果真是这样的，则快速排序的执行就非常像是选择排序，排序 n 个元素所花费的时间与 n^2 成比例。

因此快速排序的良好实现，不是机械地把表中任何特殊位置选为枢轴，而是从表中所有元素中随机地选择枢轴。也就是说， n 个元素每个都有 $1/n$ 概率被选为枢轴。虽然这里将不证明这个断言^①，但是事实上这种随机化快速排序的期望运行时间是 $O(n \log n)$ 。不过由于在极微小的机会下枢轴选择会选取最大或最小的那个元素，快速排序的最坏运行时间仍然是 $O(n^2)$ 。但是快速排序仍然是许多应用中的首选方法（比如用在UNIX的排序命令中），因为与其他方法相比，甚至与在最坏情况下是 $O(n \log n)$ 的方法相比，快速排序的期望运行时间确实相当好。

502

11.4.2 随机化的图灵机模型

为了抽象地表示图灵机做随机选择的能力，这种图灵机非常类似于一次或多次调用随机数产生器的程序，将要使用如图11-6所示的多带图灵机的变体。如同多带图灵机的惯例那样，第一条带记录输入。第二条带开头的单元中也是非空格。事实上从原则上说，整条带上都覆盖着0和1，每一个都是独立地和随机地选择的， $1/2$ 概率为0，以同样概率为1。第二条带将被称为随机带。第三条带和后面的带（假如用到的话）开始都是空白带，并且被图灵机在需要时用作“草稿带”。这种图灵机模型被称为随机化图灵机。

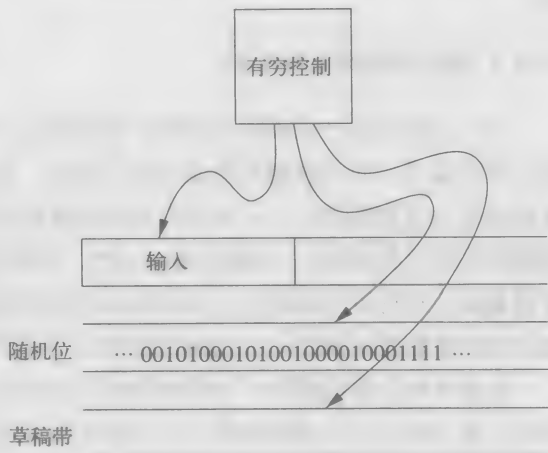


图11-6 有能力使用随机地“产生的”数的图灵机

把随机化图灵机初始化为用随机的0和1去覆盖一条无穷带，由于这样的想像可能不太现实，所以这种图灵机的等价想像图就是

第二条带开始时是空白带。但是，当第二个带头正在扫描一个空格时，就发生一次内部“抛硬币”，随机化图灵机立即在扫描的带单元上写下0或1，并且永远离开那里不再改变。通过这种方式，在启动随机化图灵机之前，不存在任何工作（当然不存在无穷的工作）。但是第二条带似乎覆盖着随机的0和1，因为随机化图灵机的第二个带头实际上读到哪里，这些随机位就出现在哪里。

例11.12 可以在随机化图灵机上实现随机化版本的快速排序。重要步骤是选取子表的递归过程，假设子表是连续地存放在输入带上，在两端用标记来指明子表的范围，随机地挑选枢轴，把子表分成低的和高的子子表。随机化图灵机工作方式如下：

503

① 对快速排序期望运行时间的分析和证明，可以在D.E.Knuth的《The Art of Computer Programming, Vol. III: Sorting and Searching》(Addison-Wesley, 1973)一书中找到。

1. 假设待分的子表长度为 m 。使用第二条带上大约 $O(\log m)$ 个新随机位来挑选一个在1与 m 之间的随机数；子表的第 m 个元素成为枢轴。注意，也许不能以绝对相等的概率来选择1到 m 之间的每一个数，因为 m 可能不是2的幂。但是如果从带2取出比方说 $\lceil 2\log_2 m \rceil$ 位，把这些位当作在0到大约 m^2 范围内的一个数，取这个数除以 m 的余数加上一，就将以足够接近 $1/m$ 的概率来得出在1到 m 之间的所有数，使得快速排序正常地工作。
2. 把枢轴写在带3上。
3. 扫描在带1上描绘的子表，把那些不大于枢轴的元素都复制到带4去。
4. 再次扫描在带1上的子表，把那些大于枢轴的元素都复制到带5去。
5. 先把带4、后把带5复制到带1的空间去，这个空间过去记录过所描绘的子表。在两个子表之间放一个记号。
6. 如果子表其中之一或两者都有多于一个元素，就用同样的算法来递归地给它们排序。

注意，即使计算装置是多带图灵机而不是常规计算机，快速排序的这个实现也花费 $O(n \log n)$ 时间。但是这个例子的要点不是运行时间，而是在第二条带上使用随机位来促成图灵机的随机行为。

□

11.4.3 随机化图灵机的语言

每一台图灵机（或者FA或PDA）都接受某个语言，即使这个语言是空集合或输入字母表上所有串的集合，对这种情形也是习以为常的。当涉及随机化图灵机时，需要更仔细地规定图灵机接受输入这意味着什么，而且有可能是随机化图灵机根本不接受任何语言。问题在于，当考虑随机化图灵机 M 做什么来响应输入 w 时，需要根据随机带上所有可能的内容来考虑 M 。完全有可能是 M 对某些随机串接受，而对其他随机串拒绝；事实上如果随机化图灵机比确定型图灵机更有效率地做任何事情，那么随机带的不同内容导致不同的行为就是关键所在。^①

就像常规计算机那样，如果把随机化图灵机进入终结状态当作是接受，那么随机化图灵机的每个输入都有某个接受概率，这个接受概率就是随机带可能导致接受的内容所占的比例。由于有无穷多种可能的带内容，所以必须稍微仔细地计算这个概率。然而，任何导致接受的移动序列都只考虑随机带的有穷部分，所以如果 m 是随机带的单元数，这些单元都已被扫描过，而且至少影响过 M 的一步移动，那么在这些单元里看到的任何东西都以等于 2^{-m} 的有穷概率来发生。下一个例子将要解释在极端简单情形之下的这种计算。

例11.13 随机化图灵机 M 具有如图11-7所示的转移函数。 M 只用一条输入带和一条随机带。 M 以非常简单的方式来运行，从不改变任何带上的符号，带头只向右移（方向 R ）或保持静止（方向 S ）。虽然没有定义随机化图灵机移动的形式化概念，但是图11-7中的各项应当易于理解；每行对应于一个状态，每列对应于一对符号 XY ，其中 X 是在输入带上被扫描的符号， Y 是在随机带上被扫描的符号。表中 $qUVDE$ 项的意思是：图灵机进入状态 q ，在输入带上写 U ，在随机带上写 V ，输入带头沿方向 D 移动，随机带头沿方向 E 移动。

① 读者应当知道，例11.12所描述的随机化图灵机不是识别语言的图灵机。更确切地说，这个图灵机在输入上完成一个变换，这个变换的运行时间（而不是输出）依赖于在随机带上曾有过什么内容。

	00	01	10	11	B0	B1
→ q_0	$q_1 00RS$	$q_3 01SR$	$q_2 10RS$	$q_3 11SR$		
q_1	$q_1 00RS$				$q_4 B0SS$	
q_2			$q_2 10RS$		$q_4 B0SS$	
q_3	$q_3 00RR$			$q_3 11RR$	$q_4 B0SS$	$q_4 B1SS$
* q_4						

图11-7 随机化图灵机的转移函数

这里总结一下在0和1组成的输入串 w 上 M 如何运行。在初始状态 q_0 下， M 考虑第一个随机位，根据这个随机位是0还是1来完成关于 w 的两种测试中的一种。

如果这个随机位是0，那么 M 测试 w 是否只包含一种符号（0或1）。在这种情况下， M 不考虑更多的随机位，而是保持第二个带头静止。如果 w 的第一位是0，那么 M 进入状态 q_1 。在 q_1 状态下 M 在0上向右移动，但看到1就死机。如果 M 在 q_1 状态下到达输入带的第一个空格，就进入 q_4 状态，这是接受状态。类似地，如果 w 的第一位是1并且第一个随机位是0，那么 M 进入状态 q_2 ；在 q_2 状态下 M 验证是否 w 的所有其他位都是1，如果是就接受。

现在考虑如果第一个随机位是1，那么 M 做什么。 M 比较 w 和第二位以后的随机位，仅当这些位相同时才接受。因此在 q_0 状态下在第二条带上扫描1， M 进入 q_3 状态。注意，当这样做时， M 把随机带头向右移，所以 M 看到新的随机位，同时保持输入带头静止，从而所有 w 都将与随机位比较。在 q_3 状态下 M 匹配这两条带，把两条带头都向右移。如果 M 在某点发现不匹配，就死机不接受，而如果 M 到达输入带上的空格，就接受。

505

现在计算某些输入的接受概率。首先考虑均匀输入，即只包括一种符号的输入，比如 0^i ，对于某个 $i \geq 1$ 。以 $1/2$ 概率第一个随机位将是0，如果是这样，那么均匀性测试将成功，确实接受 0^i 。但是，同样以 $1/2$ 概率，第一个随机位是1。在这种情况下接受 0^i ，当且仅当从第2个到第 $i+1$ 个随机位都是0。这个事件发生的概率是 2^{-i} 。因此，接受 0^i 的总概率是

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{2} 2^{-i} = \frac{1}{2} + 2^{-(i+1)}$$

现在考虑非均匀输入 w ，即既有0又有1的输入，比方说00101。如果第一个随机位是0，那么决不会接受这个输入。如果第一个随机位是1，那么这个输入的接受概率是 2^{-i} ，其中 i 是输入长度。因此长度为 i 的非均匀输入的总接受概率是 $2^{-(i+1)}$ 。例如，00101的接受概率是 $1/64$ 。 □

结论是可以计算任何给定随机化图灵机对任何给定串的接受概率。这个串是否属于这个语言依赖于如何定义随机化图灵机语言的“成员性”。下一节将给出两种不同的接受定义；每一种定义导致一种不同的语言类。

11.4.4 \mathcal{RP} 类

所谓 \mathcal{RP} （表示“随机多项式”）的第一个语言类的实质是：要属于 \mathcal{RP} ，语言 L 必须被随机化图灵机 M 在下列意义下接受：

- 1. 如果 w 不属于 L ，那么 M 接受 w 的概率是0。
- 2. 如果 w 属于 L ，那么 M 接受 w 的概率至少是 $1/2$ 。
- 3. 存在多项式 $T(n)$ ，使得如果输入 w 长度为 n ，那么无论随机带的内容是什么， M 的所有运行

都在至多 $T(n)$ 步后停机。

非确定性与随机性

在随机化图灵机与非确定型图灵机之间存在着一些表面上的相似之处。可以设想非确定型图灵机的非确定性选择受到一条有随机位的带的控制，每一次当非确定型图灵机选择移动时，这个图灵机就咨询随机带，并以相等的概率从各种选择中挑选一种。但是，如果以这样的方式来解释非确定型图灵机，那么接受规则就与 \mathcal{RP} 的规则有所不同。实际上，如果输入的接受概率是0，就拒绝这个输入，如果输入的接受概率是大于0的任意值，无论多么小，就接受这个输入。

506

注意， \mathcal{RP} 的这个定义提及两个独立事项。第(1)点和第(2)点定义了特殊类型的随机化图灵机，这种图灵机有时称为蒙特·卡洛 (Monte-Carlo) 算法。也就是说，不考虑运行时间，如果要以0概率接受，要么以至少1/2概率接受，就可以说这种图灵机是“蒙特·卡洛”的。第(3)点仅仅提及运行时间，这一点与图灵机是否是“蒙特·卡洛”的是不相关的。

例11.14 考虑例11.13中的随机化图灵机。这个图灵机确实满足条件(3)，因为无论随机带的内容是什么，其运行时间都是 $O(n)$ 。但是在 \mathcal{RP} 定义所要求的意义下，这台图灵机根本不接受任何语言。原因在于，虽然至少以1/2概率接受像000这样的均匀输入，因此满足第(2)点，但是存在其他输入（像001）是以既不是0又不是至少1/2的概率来接受的；例如以1/16概率接受001。□

例11.15 非形式化地描述一台随机化图灵机，这台图灵机既是多项式时间的又是蒙特·卡洛的，因此接受 \mathcal{RP} 语言。将把输入解释成图，问题是图是否有三角形，也就是说，三个顶点中任何一对顶点有边连接。带三角形的输入都属于这个语言；其他输入都不属于。

这个蒙特·卡洛算法将反复地随机挑选一条边 (x, y) ，而且还随机地挑选 x 和 y 以外的顶点 z 。每个选择都是考虑了随机带上某些新的随机位而确定的。对于选择的每个 x 、 y 和 z ，这台图灵机测试输入是否带有边 (x, z) 和 (y, z) ，如果是，就宣布输入图带有三角形。

总共进行 k 次选择，每次选择一条边和一个顶点；这台图灵机接受，当且仅当证实其中一次是三角形，如果都没有证实，就放弃且不接受。如果这个图没有三角形，就不可能证实在这 k 次选择中其中一次是三角形，所以符合 \mathcal{RP} 定义中的条件(1)：如果输入不属于语言，那么接受概率就是0。

507

假设这个图有 n 个顶点和 e 条边。如果这个图至少有一个三角形，那么在每一次试验中这三个顶点将被选中的概率就是 $\left(\frac{3}{e}\right)\left(\frac{1}{n-2}\right)$ 。也就是说， e 条边之中有三条边属于这个三角形，如果选中这三条边之中的任何一条边，那么也选中第三个顶点的概率就是 $1/(n-2)$ 。这个概率不大，但是试验重复了 k 次。这 k 次试验至少有一次产生三角形的概率是：

$$1 - \left(1 - \frac{3}{e(n-2)}\right)^k \quad (11-4)$$

有一种常用的近似公式说对于小的 x ， $(1-x)^k$ 近似地是 e^{-kx} ，其中 $e = 2.718\cdots$ 是自然对数的底

数。因此,如果选择 k 使得(比如) $kx = 1$,那么 e^{-kx} 就将明显地小于 $1/2$,而 $1 - e^{-kx}$ 就将明显地大于 $1/2$,更准确地说大约是 0.63 。因此可以选择 $k = e(n-2)/3$,以保证让带三角形的图的接受概率至少是 $1/2$,如式(11-4)给出的那样。因此所描述的算法是蒙特·卡洛的。

现在必须考虑这台图灵机的运行时间。 e 和 n 都不大于输入长度,选择 k 为不大于输入长度的平方,因为 k 与 e 和 n 的乘积成比例。由于每次试验至多扫描输入四遍(挑选随机边和顶点,然后验证另外两条边的存在),所以每次试验的时间都是输入长度的线性函数。因此至多在输入长度的立方时间之后,这台图灵机就停机;即这台图灵机具有多项式运行时间,因此满足语言属于 \mathcal{RP} 的第三个和最后一个条件。

结论是带三角形的图的语言属于 \mathcal{RP} 类。注意,这个语言也属于 \mathcal{P} ,因为可以系统地搜索所有可能的三角形。但是正如在11.4节开头指出过的那样,实际上难以找出那些似乎属于 $\mathcal{RP} - \mathcal{P}$ 的例子。□

11.4.5 识别 \mathcal{RP} 语言

假设现在有一台识别语言 L 的多项式时间的蒙特·卡洛图灵机 M 。给定串 w ,需要知道 w 是否属于 L 。如果在 w 上运行 M ,利用抛硬币或者其他一些随机数产生装置来模拟产生随机位,就可以知道:

1. 如果 w 不属于 L ,这样的运行将肯定不导致接受 w 。
2. 如果 w 属于 L ,就至少有50%机会将接受 w 。

\mathcal{RP} 定义中的分数 $1/2$ 有何特殊吗?

虽然定义 \mathcal{RP} 时要求属于 L 的串 w 的接受概率应当至少是 $1/2$,但是也可以用适当介于 0 与 1 之间的任何常数来代替 $1/2$ 去定义 \mathcal{RP} 。定理11.16说通过适当次数重复 M 所做的试验,就可以让接受概率要多高就有多高,一直达到但不包含 1 。而且通过让试验重复某常数次,与在11.4.5节用来降低属于 L 的串的非接受概率,相同技术将允许把随机化图灵机接受属于 L 的 w 的概率从任何大于 0 的值增加到 $1/2$ 。

我们将继续要求把 $1/2$ 作为 \mathcal{RP} 定义中的接受概率,但是应当知道任何非零的概率都足以用在 \mathcal{RP} 类的定义中。另一方面,把这个常数从 $1/2$ 改成其他值,将改变具体的随机化图灵机所定义的语言。例如,在例11.14中注意到,把要求的概率降低到 $1/16$,将如何导致串 001 属于在那里讨论的随机化图灵机所接受的语言。

但是,如果简单地把这样运行的输出当作是权威性的,那么当本来应当接受 w 时,有时将拒绝 w (弃真结果),尽管当本来不应当接受 w 时,将决不会拒绝 w (取伪结果)。因此必须在随机化图灵机本身与用来判定 w 是否属于 L 的算法之间做出区分。虽然永远不能彻底避免弃真,但是通过多次重复试验就能把弃真的概率降低到要多小就有多小。

比如,如果需要让弃真概率是十亿分之一,那么可以把测试运行 30 次。如果 w 属于 L ,那么所有 30 次测试都不导致接受的机会就不超过 2^{-30} ,这个值小于 10^{-9} ,即小于十亿分之一。通常,如果需要让弃真概率小于 $c(c > 0)$,就必须把测试运行 $\log_2(1/c)$ 次。由于如果 c 是常数,则这个次

数就是常数,并且由于随机化图灵机的一次运行花费多项式时间(因为假设 L 属于 \mathcal{RP}),所以知道这样的反复测试也花费多项式时间。把这些考虑的结果叙述成下面这个定理。

定理11.16 如果 L 属于 \mathcal{RP} ,那么对于任何常数 $c > 0$,无论 c 多么小,都存在多项式时间随机化算法判定输入 w 是否属于 L ,这个算法没有取伪错误,弃真错误的概率不大于 c 。□

11.4.6 \mathcal{ZPP} 类

509

与随机化有关的第二个语言类被称为零错误概率多项式(即 \mathcal{ZPP})。这个类是基于一种总是停机,并且停机的期望时间是输入长度的某个多项式的随机化图灵机。如果这种图灵机进入接受状态(因此在这个时刻停机),就接受输入,而如果停机不接受,就拒绝输入。因此, \mathcal{ZPP} 类的定义几乎与 \mathcal{P} 的定义相同,不同之处在于, \mathcal{ZPP} 允许图灵机的行为与随机性有关,并且度量的是期望运行时间而不是最坏情形运行时间。

总是给出正确答案但运行时间根据某些随机位的值而变化的图灵机有时称为拉斯·维加斯图灵机(Las-Vegas Turing machine)或拉斯·维加斯算法。因此可以认为 \mathcal{ZPP} 是带多项式期望运行时间的拉斯·维加斯图灵机所接受的语言。

11.4.7 \mathcal{RP} 与 \mathcal{ZPP} 之间的关系

在已经定义的两个随机化类之间有一种简单的关系。为了叙述这个定理,首先需要考虑这些类的补。应当清楚的是,如果 L 属于 \mathcal{ZPP} ,那么 \bar{L} 也属于 \mathcal{ZPP} 。原因在于,如果多项式期望时间的拉斯·维加斯图灵机 M 接受 L ,那么 M 的修改型就接受 \bar{L} ,其中把 M 的接受状态改为停机不接受状态,而如果 M 停机不接受,就进入接受状态并停机。

但是 \mathcal{RP} 对补封闭却并不是显而易见的,因为蒙特·卡洛图灵机的定义非对称地处理接受和拒绝。因此,定义 \mathcal{RP} 补($\text{co-}\mathcal{RP}$)[⊖]类为使得 \bar{L} 属于 \mathcal{RP} 的那些语言 L 的集合;即 $\text{co-}\mathcal{RP}$ 是 \mathcal{RP} 语言的补。

定理11.17 $\mathcal{ZPP} = \mathcal{RP} \cap \text{co-}\mathcal{RP}$ 。

证明 首先证明 $\mathcal{RP} \cap \text{co-}\mathcal{RP} \subseteq \mathcal{ZPP}$ 。假设 L 属于 $\mathcal{RP} \cap \text{co-}\mathcal{RP}$ 。也就是说, L 和 \bar{L} 都有蒙特·卡洛图灵机,各自都有多项式运行时间。假设 $p(n)$ 是大到足以限制这两台机器运行时间的多项式。设计接受 L 的拉斯·维加斯图灵机 M 如下。

1. 运行 L 的蒙特·卡洛图灵机;如果这个图灵机接受, M 就接受并停机。
2. 如果这个图灵机不接受,就运行 \bar{L} 的蒙特·卡洛图灵机。如果这台图灵机接受, M 就停机不接受。否则, M 返回步骤(1)。

显然仅当输入 w 属于 L 时, M 才接受 w ,并且仅当 w 不属于 L 时, M 才拒绝 w 。一轮(步骤1和步骤2的一次执行)的期望运行时间是 $2p(n)$ 。另外,任何一轮将解决问题的概率至少是 $1/2$ 。如果 w 属于 L ,那么步骤(1)有50%机会导致 M 接受,而如果 w 不属于 L ,那么步骤(2)有50%机会导致 M 拒绝。因此 M 的期望运行时间不超过

510

⊖ 在下文中为了在公式中便于表述,多用 $\text{co-}\mathcal{RP}$ 表示 \mathcal{RP} 补。——编者注

$$2p(n) + \frac{1}{2}2p(n) + \frac{1}{4}2p(n) + \frac{1}{8}2p(n) + \cdots = 4p(n)$$

现在, 考虑逆命题: 假设 L 属于 ZPP , 并证明 L 既属于 RP 又属于 $co-RP$ 。已知拉斯·维加斯图灵机 M_1 接受 L , M_1 的期望运行时间是某个多项式 $p(n)$ 。构造接受 L 的蒙特·卡洛图灵机 M_2 如下。 M_2 模拟 M_1 达 $2p(n)$ 步。如果 M_1 在此期间接受, M_2 就接受; 否则 M_2 就拒绝。

假设长度为 n 的输入 w 不属于 L 。那么 M_1 将肯定不接受 w , 因此 M_2 也将不接受。现在假设 w 属于 L 。虽然 M_1 将肯定最终接受 w , 但是在 $2p(n)$ 步之内既可能接受也可能不接受。

但是可以断言 M_1 在 $2p(n)$ 步之内接受 w 的概率至少是 $1/2$ 。假设 M_1 在 $2p(n)$ 时间之内接受 w 的概率是常数 $c < 1/2$ 。那么 M_1 在输入 w 上的期望运行时间就至少是 $(1-c)2p(n)$, 因为 $1-c$ 是 M_1 将要花费超过 $2p(n)$ 时间的概率。但是, 如果 $c < 1/2$, 那么 $2(1-c) > 1$, M_1 在 w 上的期望运行时间就大于 $p(n)$ 。这样就与 M_1 的期望运行时间至多是 $p(n)$ 的假设发生了矛盾, 因此就证明了 M_2 的接受概率至少是 $1/2$ 。因此 M_2 是带多项式时间限制的蒙特·卡洛图灵机, 这就证明了 L 属于 RP 。

对于 L 也属于 $co-RP$ 的证明, 基本上使用同样的构造, 但是把 M_2 的输出取补。也就是说, 为了接受 \bar{L} , 当 M_1 在 $2p(n)$ 时间之内拒绝时, 就让 M_2 接受, 否则就让 M_2 拒绝。现在 M_2 就是接受 \bar{L} 的带多项式时间限制的蒙特·卡洛图灵机。□

11.4.8 与 P 类和 NP 类的关系

定理11.17说 $ZPP \subseteq RP$ 。通过下面的简单定理, 可以把这些类置于 P 和 NP 之间。

定理11.18 $P \subseteq ZPP$ 。

证明 任何确定型的带多项式时间限制的图灵机也是拉斯·维加斯的带多项式时间限制的图灵机, 这个图灵机碰巧不使用随机选择的能力。□

定理11.19 $RP \subseteq NP$ 。

证明 假设给定一台带多项式时间限制的蒙特·卡洛图灵机 M_1 接受语言 L 。可以构造带同样时间限制的非确定型图灵机 M_2 也接受语言 L 。每当 M_1 首次检查一个随机位时, M_2 就非确定地选择该随机位的所有可能值, 并把这个值写在 M_2 自己的一条带上, 这条带模拟 M_1 的随机带。每当 M_1 接受时, M_2 就接受; 否则 M_2 就不接受。

假设 w 属于 L 。于是由于 M_1 至少有50%概率接受 w , 所以在 M_1 的随机带上必须存在某个位序列, 这个位序列导致 M_1 接受 w 。 M_2 将从其他的位序列中选择出这个位序列, 从而当做出了这个选择时 M_2 也接受。因此 w 属于 $L(M_2)$ 。但是, 如果 w 不属于 L , 就没有随机位序列会使 M_1 接受, 因此没有随机位序列会使 M_2 接受。因此 w 不属于 $L(M_2)$ 。□

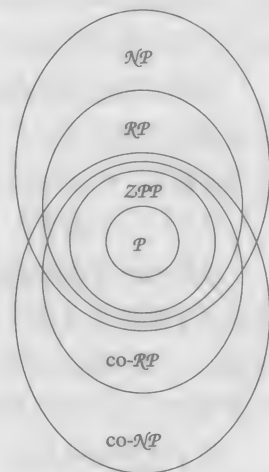


图11-8 ZPP 和 RP 与其他类的关系

图11-8说明刚才介绍的类与其他“邻近的”类之间的关系。

11.5 素数性测试的复杂性

本节将考察一个具体问题: 测试一个整数是否素数。首先讨论这样做的动机, 这个动机涉

及素数和素数性测试如何成为计算机安全系统中的要素。然后证明素数集合既属于 \mathcal{NP} 又属于 $\text{co-}\mathcal{NP}^\circ$ 。最后讨论一个随机化算法, 这个算法证明素数集合也属于 \mathcal{RP} 。

11.5.1 素数性测试的重要性

如果整数 p 只能被 1 和 p 本身整除, 就说 p 是素数。如果一个整数不是素数, 就说这个整数是合数。在不考虑因子顺序的情况下, 每个合数都能以惟一的方式写成素数的乘积。

例11.20 开头几个素数是 2、3、5、7、11、13 和 17。整数 504 是合数, 素因子分解是 $2^3 \times 3^2 \times 7$ 。 □

存在许多加强计算机安全性的技术, 现今使用的最普通方法依赖于下面这个假设: 难以把整数分解因子, 也就是说, 难以找出给定的合数的素因子。具体地说, 基于所谓 RSA 密码 (代表这项技术的发明者 R. Rivest、A. Shamir 和 L. Adelman) 的方案都使用一个整数 (如 128 位), 这个整数又是各自约长 64 位的两个整数的乘积。下面是素数起重要作用的两种方案。

11.5.1.1 公钥密码学

用户需要从网上书商那里购买一本书。书商询问用户的信用卡号码, 但是把号码键入表格并在电话线或互联网上传输, 这样做太冒险了。原因在于, 某个人可能窃听电话线或拦截互联网上传播的数据包。

为了避免让窃听者能够读出信用卡号, 书商给用户浏览器发送密钥 k , 这个密钥可能是两个素数的 128 位乘积, 这是书商计算机专门为这个目的而产生的。用户浏览器使用函数 $y = f_k(x)$, 同时输入密钥 k 和需要加密的数据 x 。这个函数 f 是 RSA 方案的一部分, 虽然这个函数可以向大众公开, 包括潜在的窃听者在内, 但是据信如果不知道 k 的因子分解, 就不能在小于 k 的长度的指数时间之内计算出反函数 f_k^{-1} , 使得 $x = f_k^{-1}(y)$ 。

因此, 即使窃听者看到 y 并知道 f 如何工作, 但如果不计算出 k 然后把 k 分解因子, 那么这个窃听者还是不能恢复出 x , 在本例中 x 是用户信用卡号。另一方面, 网上书商知道 k 的因子分解, 因为书商最先产生了密钥 k , 所以可以轻而易举应用 f_k^{-1} 并且从 y 恢复出 x 。

11.5.1.2 公钥签名

设计 RSA 密码的原始方案如下。用户愿意能够给电子邮件“签名”, 使得人们能够轻而易举确定电子邮件来自用户, 但是没有人能“伪造”电子邮件的用户签名。例如, 用户可能希望给消息 $x = \text{“我承诺支付李·萨莉 10 美元”}$ 签名, 但是用户不希望萨莉自己产生这条签名消息, 也不希望第三方在用户不知情的情况下产生这条签名消息。

为了支持这些目标, 用户选择一个密钥 k , 只有用户才知道 k 的素因子。用户向大众公布 k , 比方说在用户的网站上, 使得每个人都可以对任意消息应用函数 f_k 。如果用户需要给上述消息 x 签名并将其发送给萨莉, 就计算 $y = f_k^{-1}(x)$ 并把 y 发送给萨莉, 而不是发送 x 。萨莉可以从用户的

○ 本节后面几处提到似乎不存在测试素数的多项式时间算法, 这样的说法现在当然过时了, 对此就不再一一注明, 请读者自己注意。——译者注

网站上获得公钥 f_k , 并据此计算出 $x = f_k(y)$ 。因此她知道用户确实承诺了支付10美元。

如果用户否认发送了消息 y , 萨莉就可以在法官面前证明只有用户才知道函数 f_k^{-1} , 无论她或任何第三方都“不可能”发现这个函数。因此只有用户才可能产生 y 。这个系统依赖于一个似乎成立但未经证明的假设: 非常难以分解两个大素数的乘积。

513

11.5.1.3 关于素数性测试的复杂性要求

据信上述两个方案都是行得通的而且都是安全的, 这样说的意思是: 分解两个大素数的乘积确实花费指数时间。本章和第10章研究的复杂性理论通过两种方式进入安全性和密码学研究:

1. 构造公钥要求能够快速发现大素数。数论的基本事实是: n 位数成为素数的概率具有 $1/n$ 的阶。因此, 如果有多项式时间 (就 n 而言, 不是就素数本身的值而言) 方法来测试一个 n 位数是否素数, 就可以随机挑选数字, 测试这些数字, 当找到一个素数时停止。这将可能给出发现素数的多项式时间的拉斯·维加斯算法, 因为在遇到一个 n 位素数之前必须测试的数的期望个数大约是 n 。例如, 如果需要64位素数, 那么将可能必须测试平均大约64个整数, 尽管当运气不好时, 可能必须多测试说不定多少个数。不幸的是, 在11.5.4节将要看到似乎不存在有保证的多项式时间素数测试, 尽管存在多项式时间的蒙特·卡洛算法。
2. 基于RSA的密码学的安全性依赖于通常不存在分解因子的多项式 (就密钥位数而言) 方法, 特别是不存在分解明知是恰好两个大素数之积的数的方法。如果能够证明素数集合是 NP 完全语言, 或者甚至合数集合是 NP 完全的, 那将是一件非常令人快乐的事。因为如此一来, 一个多项式的因子分解算法就将证明 $P = NP$, 因为这将产生所有这些语言的多项式时间测试。在11.5.5节将看到素数集合与合数集合都属于 NP 。因为这两个集合是互补的, 所以假如有一个是 NP 完全的, 就将得出 $NP = co-NP$, 事实上我们怀疑这个等式的真实性。另外, 素数集合属于 NP 的事实意味着, 假如证明素数集合是 NP 完全的, 就将断定 $NP = P$, 但这是另一种不太可能的情况。

11.5.2 同余算术简介

在考虑识别素数集合的算法之前, 应当介绍关于同余算术的基本概念, 也就是说, 就是模某个整数 (常常是素数) 来进行的普通算术运算。设 p 是任意整数。模 p 整数是 $0, 1, \dots, p-1$ 。

可以定义模 p 加法和乘法只适用于这组 p 整数, 方法是执行普通计算然后计算把结果除以 p 的余数。加法是直截了当的, 因为和要么小于 p (在这种情况下无需做任何其他事情), 要么介于 p 和 $2p-2$ 之间 (在这种情况下, 减去 p 就得出在 $0, 1, \dots, p-1$ 范围内的整数)。同余加法服从通常的代数定律; 即它是交换的、结合的, 并且具有单位元0。减法仍然是加法的逆, 并且可以计算同余差 $x-y$, 方法是照常相减, 如果结果小于0, 就加上 p 。 x 的相反数 (即 $-x$) 等于 $0-x$, 正如在普通算术中那样。因此, $-0=0$, 并且若 $x \neq 0$, 则 $-x$ 等于 $p-x$ 。

514

例11.21 假设 $p=13$ 。于是 $3+5=8$ 并且 $7+10=4$ 。为了看出后者, 注意, 在普通算术中 $7+$

$10 = 17$, 17不小于13。因此减去13得出正确结果4。 -5 模13的值是 $13 - 5$ 或者8。模13的差 $11 - 4$ 是7, 但是差 $4 - 11$ 是6。为了看出后者, 在普通算术中 $4 - 11 = -7$, 所以必须加上13得出6。□

执行模 p 乘法, 就是当作普通数相乘, 然后取出结果除以 p 的余数。乘法也满足通常的代数定律; 即它是交换的与结合的, 并且1是单位元, 0是零元, 乘法在加法上分配。但是, 除以非零值则需要灵活处置, 甚至连模 p 整数的逆的存在性都依赖于 p 是否素数。一般说来, 如果 x 是模 p 整数之一, 也就是说 $0 \leq x < p$, 那么 x^{-1} 或 $1/x$ 就是使得 $xy = 1$ 模 p 的数 y , 假如 y 存在的话。

例11.22 在图11-9中可以看到模素数7的非零整数乘法表。第 i 行与第 j 列的项是模7乘积 ij 。注意, 每个非零整数都有逆; 2和4互逆, 3和5也互逆, 1和6都是自身的逆。也就是说, 2×4 、 3×5 、 1×1 、 6×6 都等于1。因此可以计算 x 除以任何非零数 y 的结果 x/y , 方法是计算 y^{-1} 然后做乘法 $x \times y^{-1}$ 。例如, $3/4 = 3 \times 4^{-1} = 3 \times 2 = 6$ 。

1	2	3	4	5	6
2	4	6	1	3	5
3	6	2	5	1	4
4	1	5	2	6	3
5	3	1	6	4	2
6	5	4	3	2	1

图11-9 模7乘法

1	2	3	4	5
2	4	0	2	4
3	0	3	0	3
4	2	0	4	2
5	4	3	2	1

图11-10 模6乘法

将这种情况与模6乘法表(图11-10)比较一下。首先注意只有1和5都还有逆; 1和5都是自身的逆。其他数没有逆。并且存在一些非零数, 这些数乘积为0, 比如2和3。普通整数算术从不会发生这种情况, 就连模素数的算术也不会发生这种情况。□

在以素数为模和以合数为模的乘法之间存在另一个区别, 这个区别对于素数测试来说非常重要。数 a 模 p 的次数是 a 的等于1的最小正幂次。下面是一些有用的事实, 这里将不予证明。

- 如果 p 是素数, 那么 $a^{p-1} = 1$ 模 p 。这个命题被称为费马小定理[⊖]。
- a 的模素数 p 次数总是 $p-1$ 的模 p 因子。
- 如果 p 是素数, 那么总是存在某个 a , a 模 p 次数为 $p-1$ 。

例11.23 再考虑一下图11-9中的模7乘法表。2的次数是3, 因为 $2^2 = 4$ 并且 $2^3 = 1$ 。3的次数是6, 因为 $3^2 = 2$, $3^3 = 6$, $3^4 = 4$, $3^5 = 5$ 并且 $3^6 = 1$ 。通过类似的计算发现: 4的次数是3, 5的次数是6, 6的次数是2, 并且1的次数是1。□

11.5.3 同余算术计算的复杂性

在继续讨论把同余算术应用到素数性测试之前, 还必须建立关于基本运算运行时间的某些基本事实。假设希望模某个素数 p 计算, 并且 p 的二进制表示长度为 n 位; 即 p 本身大约是 2^n 。与通常一样, 计算的运行时间是就输入长度 n 而言, 而不是就输入“值” p 而言。例如, 计数直到 p ,

⊖ 不要混淆“费马小定理”与“费马大定理”, 后者断言对于 $n \geq 3$, $x^n + y^n = z^n$ 不存在整数解。

这样做花费 $O(2^n)$ 时间,因此以 n 来度量,包含 p 步的任何计算都将不是多项式时间的。

但是的确可以在 $O(n)$ 时间内在典型计算机或多带图灵机上把两个数模 p 相加。回忆一下,只不过是把两个二进制数相加,如果结果是 p 或更大,就减去 p 。同样地,可以在 $O(n^2)$ 时间之内在计算机或图灵机上把两个数模 p 相乘。用普通方法把两个数相乘,得到至多 $2n$ 位的结果,然后除以 p 取余数。

516

计算数 x 的幂需要灵活处置,因为这个幂可能本身是 n 的指数。正如将要看到的那样,一个重要步骤是计算 x 的 $p-1$ 次幂。因为 $p-1$ 大约是 2^n ,所以如果让 x 自乘 $p-2$ 次,那么即使每次乘法只涉及 n 位数并且可以在 $O(n^2)$ 时间内完成,也需要 $O(2^n)$ 次乘法,总时间将是 $O(n^2 2^n)$,这个时间不是 n 的多项式。

幸运的是,存在一种“递归加倍”技巧,可在 n 的多项式时间内计算 x^{p-1} (或 x 的到 p 为止的任意其他幂次):

1. 计算至多 n 个幂 x, x^2, x^4, x^8, \dots ,直到指数超过 $p-1$ 为止。每个值都是在 $O(n^2)$ 时间内计算出的 n 位数,即把序列中前一个值平方,所以总工作量是 $O(n^3)$ 。
2. 求出 $p-1$ 的二进制表示,比如说 $p-1 = a_{n-1} \dots a_1 a_0$ 。可以写成

$$p-1 = a_0 + 2a_1 + 4a_2 + \dots + 2^{n-1}a_{n-1}$$

其中每个 a_i 都是0或1。因此,

$$x^{p-1} = x^{a_0 + 2a_1 + 4a_2 + \dots + 2^{n-1}a_{n-1}}$$

这是那些 $a_i = 1$ 的 x^{2^i} 值的乘积。因为在步骤(1)中逐个计算过这些 x^{2^i} ,并且每个都是 n 位数,所以可以在 $O(n^3)$ 时间之内计算出这 n 个或更少的数的乘积。

因此 x^{p-1} 的全部计算花费 $O(n^3)$ 时间。

11.5.4 随机多项式素数性测试

现在,将讨论如何用随机化计算来找到大素数。更确切地说,将证明合数的语言属于 \mathcal{RP} 。实际用来产生 n 位素数的方法是:随机挑选一个 n 位数,多次(比方说50次)应用蒙特·卡洛算法来识别合数。如果所有50次都不说是合数,那么真是合数的概率就不超过 2^{-50} 。因此可以相当安全地说这个数是素数,并且让安全操作基于这个事实。

这里将不给出完整的算法,而是宁愿讨论除极个别情形外都起作用的思想。回忆一下,费马小定理说如果 p 是素数,那么 x^{p-1} 模 p 就总是等于1。还有一个事实是如果 p 是合数,并且存在 x ,使得 x^{p-1} 模 p 不等于1,那么对于1到 $p-1$ 范围内至少一半的 x ,将发现 $x^{p-1} \neq 1$ 。

517

因此,以下步骤将作为用来识别合数的蒙特·卡洛算法:

1. 在1到 $p-1$ 范围内随机挑选 x 。
2. 计算 x^{p-1} 模 p 。注意,如果 p 是 n 位数,那么根据11.5.3节末尾的讨论,这个计算花费 $O(n^3)$ 时间。
3. 如果 $x^{p-1} \neq 1$ 模 p ,就接受; x 是合数。否则就停机不接受。

如果 p 是素数,就有 $x^{p-1} = 1$,所以总是停机不接受;这是蒙特·卡洛要求的一部分,即要求如果输入不属于语言,就永不接受。对于几乎所有的合数,至少一半的 x 值将让 $x^{p-1} \neq 1$,所以在

这个算法的任何一次执行中,至少有50%机会接受;这是蒙特·卡洛算法的另一部分要求。

假如不是因为存在少量合数 c ,使得对于在1到 $c-1$ 范围内的多数 x (具体地说,就是与 c 没有公共素因子的那些 x),有 $x^{c-1} \equiv 1 \pmod{c}$,那么到现在为止已经描述的内容就将是合数集合属于 \mathcal{RP} 的证明。这些合数称为卡米切尔数(Carmichael number),需要用另一种更复杂的测试(这里不描述这种测试)来探测卡米切尔数是合数。最小的卡米切尔数是561。也就是说,虽然 $561 = 3 \times 11 \times 17$ 显然是合数,但可以证明对于不能被3、11或17整除的所有 x , $x^{560} \equiv 1 \pmod{561}$ 。因此将断言下面这个定理但不给出完整证明:

定理11.24 合数集合属于 \mathcal{RP} 。

□

能否在多项式时间内分解因子?

注意11.5.4节的算法可能只说一个数是合数,而不说如何分解这个合数。据信没有办法只花费多项式时间或者甚至只花费期望多项式时间来对数分解因子,即使利用随机性也不行。如果这个假设不正确,那么在11.5.1节所讨论的应用将会是不安全的和不能使用的。

11.5.5 非确定型素数性测试

518

现在继续讨论另一个关于测试素数性的有趣而重要的结果:素数语言属于 $\mathcal{NP} \cap \text{co-}\mathcal{NP}$ 。因此合数语言(即素数语言的补)也属于 $\mathcal{NP} \cap \text{co-}\mathcal{NP}$ 。这个结果的重要性在于,素数语言或合数语言是NP完全的,这都不太可能是真的,因为假如有一个是真的,那么将会有出人意料的等式 $\mathcal{NP} = \text{co-}\mathcal{NP}$ 。

一部分是容易的:合数语言显然属于 \mathcal{NP} ,所以素数语言属于 $\text{co-}\mathcal{NP}$ 。首先证明这个事实。

定理11.25 合数集合属于 \mathcal{NP} 。

证明 识别合数集合的非确定型多项式时间算法如下:

1. 给定 n 位数 p , 猜测至多 n 位长的因子 f 。但是不要选 $f=1$ 或 $f=p$ 。这部分是非确定性的, f 的所有可能值都被沿着某个选择序列猜到了。但是任何选择序列花费的时间都是 $O(n)$ 。
2. p 除以 f , 并且验证余数是0。若是, 则接受。这部分是确定性的, 可在 $O(n^2)$ 时间内在多带图灵机上实现。

如果 p 是合数,那么 p 必须有至少一个除1和 p 之外的因子。因为非确定型图灵机猜测所有可能的不超过 n 位的数,所以它将在某个分支中猜测到 f 。这个分支导致接受。反过来说,非确定型图灵机接受,就蕴涵着发现了 p 的除1和 p 本身外的因子。因此所描述的这台非确定型图灵机接受由所有合数并且只有合数组成的语言。

□

用非确定型图灵机来识别素数就更困难了。虽然能够猜测一个数不是素数的理由(因子),然后验证猜测正确,但是如何“猜测”一个数是素数的理由?非确定型多项式时间算法是基于下面这样的事实(断言但不证明)的:如果 p 是素数,那么在1和 $p-1$ 之间存在数 x , x 的次数为 $p-1$ 。比如在例11.23中观察到对于素数7来说,数3和5的次数都为6。

虽然利用非确定型图灵机的非确定性能力可以轻而易举猜测数 x ，但并不是立刻就清楚如何验证 x 的次数为 $p-1$ 。原因在于，如果直接应用“次数”的定义，那么需要验证 x^2, x^3, \dots, x^{p-2} 都等于1。这样做需要执行 $p-3$ 次乘法，如果 p 是 n 位数，就需要至少 2^n 时间。

更好的策略是利用另一个断言而不证明的事实： x 模 p 的次数是 $p-1$ 的因子。因此如果知道了 $p-1$ 的因子^①，那么对 $p-1$ 的每个素因子 q 验证 $x^{(p-1)/q} \neq 1$ 就足够了。如果 x 的这些幂都不等于1，那么 x 的次数就必须是 $p-1$ 。这些测试的个数是 $O(n)$ ，所以可在多项式时间算法中完成。不管怎样，可以非确定性地猜测 $p-1$ 的素因子，并且

519

a) 验证这些因子的乘积确实是 $p-1$ 。

b) 利用目前一直正在设计的非确定型多项式时间算法来递归地验证每个都是素数。

这个算法的细节以及这个算法是非确定型多项式时间的证明，都在下面定理的证明中。

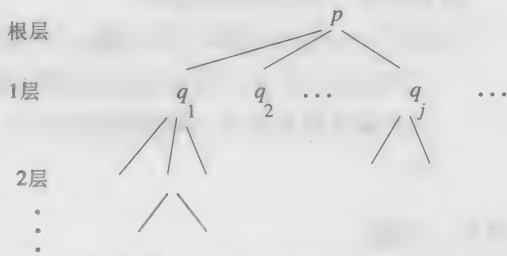
定理11.26 素数集合属于 \mathcal{NP} 。

证明 给定 n 位素数 p ，如下进行。首先如果 n 不大于2（即 p 是1, 2或3），就直接回答问题；2和3都是素数而1不是。否则就：

1. 猜测因子的列表 (q_1, q_2, \dots, q_k) ，其二进制表示总长至多 $2n$ 位，且没有一个超过 $n-1$ 位。允许同一个素数出现多次，因为 $p-1$ 的因子可能是素数的大于1次幂；比如，若 $p=13$ ，则 $p-1=12$ 的素因子都在列表 $(2, 2, 3)$ 里。这部分是非确定性的，但每个分支花费 $O(n)$ 时间。
2. 把这些 q_i 乘到一起并验证其乘积是 $p-1$ 。这部分花费不超过 $O(n^2)$ 时间并且是确定性的。
3. 如果其乘积是 $p-1$ ，就利用这里描述的算法来递归地验证每个都是素数。
4. 如果这些 q_i 都是素数，就猜测 x 的值并对任何 q_i 都验证 $x^{(p-1)/q_i} \neq 1$ 。这个测试保证 x 模 p 次数是 $p-1$ ，因为假如不是， x 的次数就必须整除至少一个 $(p-1)/q_i$ ，但刚刚验证过不是这样。注意，毫无疑问对于任何 x 的幂，当幂指数等于 x 的次数时，这个幂都必定等于1。可以用11.5.3节描述的有效方法来求幂。因此，至多有 k 次（确实不超过 n 次）求幂，每次可在 $O(n^3)$ 时间内完成，这样就给出这个步骤的总时间 $O(n^4)$ 。

506

最后，必须验证这个非确定型算法是多项式时间的。除步骤(3)以外，每个步骤沿任何非确定性分支至多花费 $O(n^4)$ 时间。虽然这个递归是复杂的，但是可以把递归调用想像成如图11-11所示的树。根上是需要验证的 n 位素数 p 。根的子节点是 q_i ，这些 q_i 是猜测的 $p-1$ 的因子，也必须验证这些因子都是素数。每个 q_i 下面是猜测的 q_i-1 的因子，也必须验证这些因子，等等，直到开始考虑至多2位数为止，这些数是树叶。



520

图11-11 定理11.26的算法所做的递归调用形成高和宽都至多为 n 的树

由于任何顶点的子节点的乘积都小于这个

顶点本身的值，所以看出在从根往下任何深度上顶点值的乘积都至多为 p 。在带值 i 的顶点上需

① 注意，如果 p 是素数，那么除 $p=3$ 的平凡情形外， $p-1$ 就决不会是素数。原因在于，除2以外所有素数都是奇数。

要的工作量,除了递归调用中完成的工作以外,对于某个常数 a 来说至多是 $a(\log_2 i)^4$;原因在于,可以确定这个工作量的阶是以二进制表示该值所需要位数的四次方。

因此为了获得任意一层所需工作量的上界,必须在乘积 $i_1 i_2 \cdots$ 至多为 p 的约束条件下,把和 $\sum_j a(\log_2(i_j))^4$ 极大化。由于四次方函数是凸的,所以当所有的值都是 i_j 其中之一时,最大值出现。如果 $i_1 = p$,并且没有其他的 i_j ,那么这个和是 $a(\log_2 p)^4$ 。这个值至多是 an^4 ,因为 n 是 p 的二进制表示的位数,因此 $\log_2 p$ 至多是 n 。

结论是在每个深度上需要的工作量都至多为 $O(n^4)$ 。因为至多有 n 层,所以在 p 是否是素数的非确定型测试的任何分支中, $O(n^5)$ 工作量就足够了。 \square

现在知道素数语言及其补都属于 \mathcal{NP} 。假如其中一个是 \mathcal{NP} 完全的,那么根据定理11.2,就将 $\mathcal{NP} = \text{co-}\mathcal{NP}$ 的证明。

11.5.6 习题

习题11.5.1 模13计算以下各式:

a) $11 + 9$ 。

* b) $9 - 11$ 。

c) 5×8 。

* d) $5/8$ 。

e) 5^8 。

521

习题11.5.2 在11.5.4节中我们断言:对于在1到560之间 x 的大多数值, $x^{560} = 1$ 模561。挑选 x 的一些值并验证这个等式。要保证先用二进制表示560,再对 j 的不同值模561计算 x^{2^j} ,以避免559次乘法,就像在11.5.3节中讨论过的那样。

习题11.5.3 设在1与 $p-1$ 之间的整数 x 是模 p 二次剩余,如果存在某个在1与 $p-1$ 之间的整数 y ,使得 $y^2 = x$ 。

* a) 模7的二次剩余都是哪些?可以利用图11-9中的表来帮助回答这个问题。

b) 模13的二次剩余都是哪些?

! c) 证明:如果 p 是素数,那么模 p 二次剩余的个数是 $(p-1)/2$;即恰好一半的模 p 非零整数是二次剩余。提示:检查从部分(a)和(b)得出的数据,是否看出一种模式来解释为什么每个二次剩余都是两个不同的数的平方?当 p 是素数时,一个整数能否是三个不同的数的平方?

11.6 小结

- \mathcal{NP} 补类: 如果一个语言的补属于 \mathcal{NP} ,那么就说这个语言属于 \mathcal{NP} 补($\text{co-}\mathcal{NP}$)。所有 \mathcal{P} 语言的确都属于 $\text{co-}\mathcal{NP}$,但可能存在一些 \mathcal{NP} 语言不属于 $\text{co-}\mathcal{NP}$;反之亦然。具体地说, \mathcal{NP} 完全问题似乎都不属于 $\text{co-}\mathcal{NP}$ 。
- \mathcal{PS} 类: 如果一个语言被一台确定型图灵机接受,并且存在多项式 $p(n)$,使得在长度为 n 的输入上,这台图灵机决不使用超过 $p(n)$ 个带单元,那么就说这个语言属于 \mathcal{PS} (多项式空间)。

- \mathcal{NP} 类：也可以定义一台非确定型图灵机接受的语言，这台图灵机使用的带受到输入长度的多项式函数限制。把这些语言的类称为 \mathcal{NP} 。但是，萨维奇定理说 $\mathcal{PS} = \mathcal{NP}$ 。具体地说，带空间限制 $p(n)$ 的非确定型图灵机，可以被使用 $p^2(n)$ 空间的确定型图灵机模拟。
- 随机化算法与随机化图灵机：许多算法卓有成效地利用随机性。在真实计算机上，用随机数发生器来模拟“抛硬币”。如果增加一条上面写有随机位序列的带，随机化图灵机就可以完成同样的工作。
- \mathcal{RP} 类：如果存在一台多项式时间的随机化图灵机，当输入属于这一语言时，这台图灵机至少有50%机会接受；当输入不属于这一语言时，这台图灵机决不会接受，那么这个语言就在随机多项式时间内被接受。把这样的图灵机或算法称为“蒙特·卡洛”的。
- \mathcal{ZPP} 类：如果一台随机化图灵机总是正确判定一个语言的成员性；虽然这台TM最坏情况的运行时间可能大于任何多项式，但期望运行时间一定是多项式的，那么这台图灵机接受的语言就属于零错误概率随机多项式时间类。把这样的图灵机或算法称为“拉斯·维加斯”的。
- 语言类之间的关系： $\text{co-}\mathcal{RP}$ 类是 \mathcal{RP} 中的语言之补的集合。已知下列包含关系： $\mathcal{P} \subseteq \mathcal{ZPP} \subseteq (\mathcal{RP} \cap \text{co-}\mathcal{RP})$ 。同样已知 $\mathcal{RP} \subseteq \mathcal{NP}$ ，因此 $\text{co-}\mathcal{RP} \subseteq \text{co-}\mathcal{NP}$ 。
- 素数集合与 \mathcal{NP} ：素数语言及其补（合数语言）都属于 \mathcal{NP} 。这些事实使得素数或合数语言都不太可能是 \mathcal{NP} 完全的。由于存在基于素数的重要密码方案，这样一个证明本来可以为这些方案的安全性提供强有力的证据。
- 素数集合与 \mathcal{RP} ：合数集合属于 \mathcal{RP} 。测试合数性的随机多项式时间算法常用来产生大素数，或者产生那些至少是成为合数的机会任意小的大数。

522

523

11.7 参考文献

文章[3]开创了通过限制图灵机所用空间来定义的语言类的研究。Karp在探索 \mathcal{NP} 完全性的重要性的论文[5]中给出了第一个 \mathcal{PS} 完全问题。习题11.3.2中的问题（正则表达式是否等价于 Σ^* ）的 \mathcal{PS} 完全性就来源于这篇论文。

带量词布尔公式的 \mathcal{PS} 完全性是Stockmeyer未经发表的工作。香农开关游戏（习题11.3.2）的 \mathcal{PS} 完全性来源于[2]。

素数集合属于 \mathcal{NP} 的事实来自Pratt[10]。Rabin[11]第一个证明了合数集合存在于 \mathcal{RP} 中。有趣的是，大约同时发表了一个证明[7]：倘若一个没有证明但普遍相信的假设（称为广义黎曼猜想）为真，那么素数集合实际上就属于 \mathcal{P} 。

有几本书可用来扩充本章所介绍的主题的知识。[7]覆盖了随机化算法，包括素数性测试的完整算法。[5]是同余算术算法的资料来源。[3]和[8]论述了这里没有提到的许多其他复杂性类。

1. M. Agrawal, N. Kayal, and N. Saxena, "PRIMES is in P," *Annals of Mathematics* **160**:2 (2004) pp. 781-793.
2. S. Even and R. E. Tarjan, "A combinatorial problem which is complete for polynomial space," *J. ACM* **23**:4 (1976), pp. 710-719.

3. J. Hartmanis, P. M. Lewis II, and R. E. Stearns, "Hierarchies of memory limited computations," *Proc. Sixth Annual IEEE Symposium on Switching Circuit Theory and Logical Design* (1965), pp. 179–190.
4. J. E. Hopcroft and J. D. Ullman, *Introduction to Automata Theory, Languages, and Computation*, Addison-Wesley, Reading MA, 1979.
5. R. M. Karp, "Reducibility among combinatorial problems," in *Complexity of Computer Computations* (R. E. Miller, ed.), Plenum Press, New York, 1972, pp. 85–104.
6. D. E. Knuth, *The Art of Computer Programming, Vol. II: Seminumerical Algorithms*, Addison-Wesley, Reading MA, 1997 (third edition).
7. G. L. Miller, "Riemann's hypothesis and tests for primality," *J. Computer and System Sciences* **13** (1976), pp. 300–317.
8. R. Motwani and P. Raghavan, *Randomized Algorithms*, Cambridge Univ. Press, 1995.
9. C. H. Papadimitriou, *Computational Complexity*, Addison-Wesley, Reading MA, 1994.
10. V. R. Pratt, "Every prime has a succinct certificate," *SIAM J. Computing* **4:3** (1975), pp. 214–220.
11. M. O. Rabin, "Probabilistic algorithms," in *Algorithms and Complexity: Recent Results and New Directions* (J. F. Traub, ed.), pp. 21–39, Academic Press, New York, 1976.
12. R. L. Rivest, A. Shamir, and L. Adleman, "A method for obtaining digital signatures and public-key cryptosystems," *Communications of the ACM* **21** (1978), pp. 120–126.
13. W. J. Savitch, "Relationships between deterministic and nondeterministic tape complexities," *J. Computer and System Sciences* **4:2** (1970), pp. 177–192.

索引

索引中的页码为英文原书页码,与书中边栏页码一致。

A

- acceptance by empty stack (以空栈方式接受), 236~241, 254
- acceptance by final state (以终结状态方式接受), 235~241, 255
- accepting state (接受状态), 46, 57, 228, 327
- accessible state (可达状态), 45
- Ackermann's function (阿克曼函数), 391
- address, of memory (存储器的地址), 365
- Adelman, L., 513, 525
- Agrawal, M., 525
- Aho, A. V., 36, 126, 224
- algebra (代数), 87~88, 115~121
- algorithm (算法), 见recursive language
- alphabet (字母表), 28~29, 134
- alphabetic character (字母字符), 110
- alphanumeric character (字母数字字符), 110
- alt, of languages (语言的交叉), 148, 297
- ambiguous grammar (歧义文法), 207~213, 255~256, 307, 413~415
- ancestor (祖先), 184
- annihilator (零元, 零化子), 95, 117
- arithmetic expression (算术表达式), 23~26, 210~212
- associative law (结合律), 115~116
- automaton (自动机), 26~28. 另见counter machine, deterministic finite automaton, finite automaton, nondeterministic finite automaton, pushdown automaton, stack machine, Turing machine

B

- Backus, J. W. (巴克斯), 224
- balanced parentheses (匹配括号), 194~195
- Bar-Hillel, Y. 169, 314, 422

- basis (基础), 19, 22~23
- blank (空格), 326~327, 353
- block, of a partition (划分的块), 162
- body (体), 173
- boolean expression (布尔表达式), 438~440, 448.
另见quantified boolean formula
- Borosh, I. I. 481
- bottom-of-stack marker (栈底标记), 357

C

- Cantor, D. C., 224, 442
- Carmichael number (卡米切尔数), 518
- CFG (上下文无关文法)。见context-free grammar
- CFL (上下文无关语言)。见context-free language
- character class (字符类), 109
- child (子女, 子节点), 184
- Chomsky, N. (乔姆斯基), 1, 193, 224, 272, 442
- Chomsky normal form (乔姆斯基范式), 272~275, 301
- Church, A. (丘奇), 326, 374
- Church-Turing thesis (丘奇-图灵论题), 326
- clause (子句), 448
- clique problem (团问题), 473, 476
- closure (闭包), 87, 89, 104~105, 110, 118, 199, 290, 392, 437. 另见 ε -closure
- closure property (封闭性), 131. 另见alt, of languages, closure, complementation, concatenation, cycle, of a language, derivative, difference, of languages, homomorphism, init, of a language, intersection, inverse homomorphism, max, of a language, min, of a language, partial-removal operation, permutation, of a language, quotient, reversal, shuffle, of languages, substitution, union

CNF (合取范式), 见conjunctive normal form
 Cobham, A., 481
 Cocke, J., 304, 314
 code, for Turing machine (图灵机代码), 379~380
 coloring problem (着色问题), 474~475
 commutative law (交换律), 14, 115~116
 complementation (补), 134~135, 294, 385~387, 397, 399, 437
 composite number (合数), 513
 computer (计算机), 322, 362~370
 concatenation (连接), 30, 84, 88~89, 97, 104, 116~117, 199, 290, 392, 437
 conclusion (结论), 6
 conjunctive normal form (合取范式), 448. 另见CSAT
 co- \mathcal{NP} (\mathcal{NP} 补), 483~486, 521
 containment, of languages (语言的包含), 417
 context-free grammar (上下文无关文法), 4, 171~183, 243~251, 299~301
 context-free language (上下文无关语言), 179, 254~255
 contradiction, proof by (归谬证明 (反证法)), 16~17
 contrapositive (逆否命题), 14~16
 converse (逆命题), 16
 Cook, S. C. (库克), 1, 436, 481~482
 Cook's theorem (库克定理), 440~446
 co- \mathcal{RP} (\mathcal{RP} 补), 510, 512
 countable set (可数集合), 318
 counter machine (计数器机器), 358~361
 counterexample (反例), 17~19
 cryptography (密码学), 484, 513
 CSAT (合取范式可满足性问题), 448~456, 473
 cycle, of a language (语言的环), 148, 297
 CYK algorithm (CYK算法), 303~307

D

dead state (死状态), 67
 decidability (可判定性), 5. 另见undecidable problem
 decision property (判定性质), 见emptiness test, equivalence, of languages, membership test
 deductive proof (演绎证明), 6~17

δ (转移函数), 见transition function
 $\hat{\delta}$ (扩展转移函数), 见extended transition function
 DeMorgan's law (德·摩根律), 450
 derivation (推导), 176~177, 185~187, 191~193.
 另见leftmost derivation, rightmost derivation
 derivative (导数), 148
 descendant (后代), 184
 deterministic finite automaton (确定型有穷自动机), 45~55, 60~65, 67, 70~71, 78~79, 93~102, 151~153
 deterministic pushdown automaton (确定型下推自动机), 252~257
 DFA (确定型有穷自动机), 见deterministic finite automaton
 DHC (有向哈密顿回路问题), 见directed Hamilton-circuit problem
 diagonalization (对角化), 378, 380~381
 difference, of languages (语言的差), 138~139, 294
 digit (数字), 110
 directed Hamilton-circuit problem (有向哈密顿回路问题), 465~471, 473
 distinguishable states (可区分状态), 156, 158
 distributive law (分配律), 14, 116~117
 document type definition (文档类型定义), 见DTD
 dominating-set problem (支配集问题), 476
 dot (点), 108. 另见concatenation
 DPDA (确定型下推自动机), 见deterministic pushdown automaton
 DTD (文档类型定义), 171, 194, 200~205
 dynamic programming (动态规划), 304

E

electronic money (电子货币), 38
 emptiness test (空性测试), 153~154, 302~303
 empty language (空语言), 31, 88, 97, 103, 116, 118, 394~396
 empty stack (空栈), 见acceptance by empty stack
 empty string (空串), 29, 88, 103, 116, 118
 endmarker (末端标记), 359, 362
 ϵ (空串), 见Empty string
 ϵ -closure (ϵ 闭包), 74
 ϵ -NFA (ϵ -NFA), 72~79, 98, 103~107, 152~153
 ϵ -production (ϵ 产生式), 261, 265~268

ϵ -transition (ϵ 转移), 72, 77~78, 225
 equivalence, of boolean expressions (布尔表达式的等价性), 449
 equivalence, of languages (语言的等价性), 159~160, 307, 407~408
 equivalence, of regular expressions (正则表达式的等价性), 118~121
 equivalence, of sets (集合的等价性), 14, 16
 equivalence, of states (状态的等价性), 155~158
 Even, S., 525
 Evey, J., 260
 exact-cover problem (恰当覆盖问题), 476
 exponential time (指数时间), 427
 exponentiation (幂), 517
 expression (表达式), 见 arithmetic expression, regular expression
 extended transition function (扩展转移函数), 49~51, 53, 58, 75~76
 extensible markup language (可扩展标记语言), 见 XML

F

factor (因子), 210
 factorization (因子分解), 513, 518
 false positive/negative (取伪/弃真), 508~509
 feed back arc problem (反馈边问题), 476
 Fermat's last theorem (费马大定理), 316~317
 Fermat's theorem (费马定理), 516
 final state (终结状态) 见 acceptance by final state, accepting state
 finite automaton (有穷自动机), 2~4, 37~45, 92, 234, 322。另见 deterministic finite automaton
 finite control (有穷控制), 见 state
 finite set (有穷集合), 8~9, 346
 firehouse problem (消防站问题), 476
 Fischer, P. C., 260, 374
 Floyd, R. W., 224, 422
 for all (所有), 见 quantifier

G

Garey, M. R., 481~482
 Generating symbol (产生符号), 262, 264
 Ginsburg, S., 169, 314, 422

Gischer, J. L., 125~126
 givens (前提), 见 hypothesis
 Gödel, K. (哥德尔), 325, 374
 grammar (文法), 见 ambiguous grammar, context-free grammar, LR(k) grammar, right-linear grammar
 graph, of a function (函数的图), 336
 Greibach normal form (格雷巴赫范式), 277~279
 Greibach, S. A. (格雷巴赫), 314
 grep (正则表达式全局搜索及打印 (一种UNIX命令)), 111, 123
 Gross, M. (格罗斯), 224

H

half, of a language (语言的一半), 见 partial-removal operation
 halting, of a Turing machine (图灵机停机), 334~335, 390
 Hamilton-circuit problem (哈密顿回路问题), 431~432, 465, 471~473。另见 directed Hamilton-circuit problem
 Hamilton-path problem (哈密顿通路问题), 477
 Hartmanis, J., 169, 374, 481~482, 525
 HC (哈密顿回路问题), 见 Hamilton-circuit problem
 head (头), 173
 Hilbert, D. (希尔伯特), 325
 Hochbaum, D. S., 481~482
 homomorphism (同态), 140~142, 290, 392。另见 inverse homomorphism
 Hopcroft, J. E., 169, 525
 HTML (超文本标记语言), 197~200
 Huffman, D. A., 83, 169
 hypothesis (假设, 前提), 6

I

ID (瞬时描述), 见 instantaneous description
 idempotent law (幂等律), 117~118
 identity (单位元), 95, 115
 if-and-only-if proof (当且仅当证明 (充要性证明)), 11~13, 181
 if-else structure (if-else结构), 195~196
 incompleteness theorem (不完全性定理), 325

independent-set problem (独立集问题), 459~463, 473
 induction principle (归纳原理), 20
 inductive proof (归纳证明), 19~28
 inductive step (归纳步骤), 19, 22~23
 infinite set (无穷集合), 8
 inherently ambiguous language (固有歧义语言), 213~215, 307
 init, of a language (语言的初段), 148, 297
 initial state (初始状态), 见start state
 input symbol (输入符号), 45, 57, 227, 232, 326~327, 335
 instantaneous description (瞬时描述), 230~233, 327~330
 instruction cycle (指令周期), 366~367
 integer (整数), 22
 interior node (内部节点), 183~184
 intersection (交), 14, 122, 136~138, 291~294, 307, 391, 416~417
 intractable problem (难解问题), 1~2, 5, 368, 425~426. 另见NP-complete problem
 inverse homomorphism (逆同态), 142~144, 295~297, 392, 437
 IS (独立集问题), 见independent-set problem

J

Johnson, D. S., 481~482

K

Karp, R. M. (卡普), 436, 463, 481~482, 524~525
 Kasami, T., 304, 314
 Kayal, N., 525
 Kernighan, B., 316
 Kleene closure (克林闭包), 316 见closure
 Kleene, S. C. (克林), 125~126, 169, 374
 knapsack problem (背包问题), 476
 Knuth, D. E., 260, 502, 525
 Kruskal, J. B. Jr. (克鲁斯卡尔), 428
 Kruskal's algorithm (克鲁斯卡尔算法), 428

L

language (语言), 14, 30~31, 33, 52, 59, 150,

179, 234~236, 334, 504~506. 另见context-free language, empty language, inherently ambiguous language, recursive language, recursively enumerable language, regular language, universal language

Las-Vegas Turing machine (拉斯·维加斯图灵机), 510

leaf (叶节点, 树叶), 183~184

leftmost derivation (最左推导), 177~179, 186~191, 212~213

left-sentential form (左句型), 186~191, 243~244, length, of a string (串的长度), 29

Lesk, M., 126

Levin, L. A., 481~482

Lewis, P. M. II, 525

Lex (一种词法分析器生成工具), 111~112, 123

lexical analyzer (词法分析器), 2, 86, 110~112

linear integer programming problem (整数线性规划问题), 476

literal (文字), 448

LR(k) grammar (LR(k)文法), 260

M

markup language (标记语言), 见HTML, XML
 max, of a language (语言的极大元), 148, 297

McCarthy, J., 84

McCulloch, W. S., 83

McNaughton, R., 125~126, 169~170

Mealy, G. H., 83

membership test (成员性测试), 154~155, 303~307

Miller, G. L., 525

min, of a language (语言的极小元), 148, 297

minimization, of DFA's (DFA的最小化), 160~165

minimum-weight spanning tree (最小生成树), 427~428

Minsky, M. L., 374, 422~423

modified Post's correspondence problem (修改过的波斯特对应问题), 404~412

modular arithmetic (同余算术), 514~517

modus ponens (假言推理), 7

Monte-carlo Turing machine (蒙特·卡罗图灵机), 506~507

Moore, E. F., 84, 169

Moore's law (摩尔律), 1
 Motwani, R., 525
 move (移动), 见transition function
 multihead Turing machine (多头图灵机), 352
 multiple tracks (多道), 见Track
 multiplication (乘法), 369, 515~516
 multistack machine (多堆栈机器), 见stack machine
 multitape Turing machine (多带图灵机), 334~347
 mutual induction (互归纳), 26~28

N

natural language (自然语言), 193
 Naur, P. (诺尔), 224
 NC (顶点覆盖问题), 见node-cover problem
 NFA (非确定型有穷自动机), 见nondeterministic finite automaton
 node-cover problem (顶点覆盖问题), 463~464, 473
 nondeterministic finite automaton (非确定型有穷自动机), 55~70, 96, 151, 164。另见 ε -NFA
 nondeterministic polynomial space (非确定型多项式空间), 见 \mathcal{NP}
 nondeterministic polynomial time (非确定型多项式时间), 见 \mathcal{NP}
 nondeterministic Turing machine (非确定型图灵机), 347~349, 487, 490~491, 507。另见 \mathcal{NP} , \mathcal{P}
 nonrecursive language (非递归语言), 见undecidable problem
 nonrecursively enumerable language (非递归可枚举语言), 见recursively enumerable language
 nonterminal (非终结符), 见variable
 normal form (范式), 261~273
 \mathcal{NP} (非确定型多项式时间类), 431, 435, 437, 484, 492~493, 511~512, 519~521
 NP-complete problem (NP完全问题), 434~436, 458~459, 462, 484~486。另见clique problem, coloring problem, CSAT, dominating-set problem, edge-cover problem, exact-cover problem, firehouse problem, Hamilton-circuit problem, Hamilton-path problem, independent-set problem, knapsack problem, linear integer programming problem, node-cover problem, satisfiability problem, subgraph isomorphism problem, 3SAT, traveling salesman problem,

unit-execution-time-scheduling problem
 NP-hard problem (NP难问题), 435。另见
 intractable problem
 \mathcal{NP} (非确定型多项式空间类), 487, 491~492
 nullable symbol (可空符号), 265~266, 304

O

observation (事实), 17
 Oettinger, A. G., 260
 Ogden, W., 314
 Ogden's lemma (奥格登引理), 286~287

P

\mathcal{P} (确定型多项式时间类), 426, 435, 437, 492~493, 511~512
 palindrome (回文), 172, 179~180
 Papadimitriou, C. H., 525
 Parent (父节点, 父母), 184
 parse tree (语法分析树), 183~191, 207~208, 280。
 另见Tree
 parser (语法分析器), 171, 193~196
 partial function (部分函数 (偏函数)), 336
 partial solution, to PCP (PCP的部分解), 404
 partial-removal operation (部分删除运算), 148~149, 297
 partition (划分), 162
 Paull, M. C., 314
 PCP (波斯特对应问题), 见Post's correspondence problem
 PDA (下推自动机), 见pushdown automaton
 Perles, M., 169, 314, 422
 permutation, of a language (语言的置换), 298
 pigeonhole principle (鸽巢原理), 66
 Pitts, W., 83
 polynomial space (多项式空间), 483, 488~492。
 另见 \mathcal{P}
 polynomial time (多项式时间), 5。另见 \mathcal{P} , \mathcal{RP} , \mathcal{ZPP}
 polynomial-time reduction (多项式时间归约), 425~426, 433~435, 492
 pop (弹出), 226
 Post, E. (波斯特), 374, 422~423
 Post's correspondence problem (波斯特对应问题), 401~412

Pratt, V. R., 524~525
precedence, of operators (运算符的优先级), 90~91, 209
prefix property (前缀性质), 254
prime number (素数), 484, 512~521
problem (问题), 31~33, 429
product construction (乘积构造法), 136~138
production (产生式), 173。另见 ε -production, unit production
proof (证明), 5~6, 12。另见contradiction, proof by, deductive proof, if-and-only-if proof, inductive proof
property, of languages (语言的性质), 397
protocol (协议), 2, 39~45
 \mathcal{P} s (多项式空间类), 469, 487, 491~492
PS-complete problem (PS完全问题), 492~493。另见 quantified boolean formula, Shannon switching game
pseudo-random number (伪随机数), 501
public-key signature (公钥签名), 513~514
pumping lemma (泵引理), 128~132, 279~287
push (推入, 压入), 226
pushdown automaton (下推自动机), 225~252, 299。
另见deterministic pushdown automaton, stack machine

Q

QBF (带量词的布尔公式), 见quantified boolean formula
quadratic residue (二次剩余), 522
quantified boolean formula (带量词的布尔公式), 493~501
quantifier (量词), 10, 130
quicksort (快速排序), 502
quotient (商), 147, 297

R

Rabin, M. O., 84, 524~525
Raghavan, P., 525
randomized Turing machine (随机化图灵机), 503~506
random-number generator (随机数发生器), 483, 501
random-polynomial language (随机多项式语言),

见 \mathcal{RP}

reachable symbol (可达符号), 262, 264~265, 304
recursive definition (递归定义), 22~23
recursive function (递归函数), 390~391
recursive inference (递归推理), 175~176, 186~188, 191~193
recursive language (递归语言), 334~335, 383~387, 488
recursively enumerable language (递归可枚举语言), 334, 378~389, 393~394
reduction (归约), 321~324, 392~394。另见polynomial-time reduction
register (寄存器), 365
regular expression (正则表达式), 4~5, 85~123, 154, 501
regular language (正则语言), 182, 253~254, 291, 294, 417。另见deterministic finite automaton, nondeterministic finite automaton, pumping lemma, regular expression
reversal (反转), 139~140, 290, 437
Rice, H. G. (莱斯), 422~423
Rice's theorem (莱斯定理), 397~399
Riemann's hypothesis (黎曼假设), 525
right-linear grammar (右线性文法), 182
rightmost derivation (最右推导), 177~179, 186~187, 191
right-sentential form (右句型), 180, 186~187, 191
Ritchie, D., 316
Rivest, R. L., 513, 525
root (根), 184~185
Rose, G. F., 169, 314, 422
 \mathcal{RP} (随机多项式语言), 483~484, 502, 506~512, 517~518
RSA code (RSA密码), 513
Rudich, S., 374
running time (运行时间), 见time complexity

S

SAT (可满足性问题), 见satisfiability problem
satisfiability problem (可满足性问题), 438~446, 473, 485
Savitch, W. J. (萨维奇), 525
Saxena, N., 525
Savitch's theorem (萨维奇定理), 491

Saxena, N., 525
 scheduling problem (调度问题) 见 unit-execution-time-scheduling problem
 Scheinberg, S., 314
 Schutzenberger, M. P., 260, 422
 Scott, D., 84
 Seiferas, J. I., 169~170
 semi-infinite tape (半无穷带), 352~355
 sentential form (句型), 180. 另见 left-sentential form, right-sentential form
 set former (集合表示法), 32
 Sethi, R., 126, 224
 Shamir, A., 513, 525
 Shamir, E., 169, 314, 422
 Shannon, C. E. (香农), 84
 Shannon switching game (香农开关游戏), 501
 shifting-over (平移), 343
 shuffle, of languages (语言的重组), 297~298
 Σ (输入字母表), 见 input symbol
 size, of inputs (输入的规模), 429
 Spanier, E. H., 169
 spanning tree (生成树), 427. 另见 minimum-weight spanning tree
 stack (堆栈), 225~226, 490
 stack machine (堆栈机器), 355~358
 stack symbol (堆栈符号), 228, 232
 star (星号), 88, 另见 closure
 start state (初始状态), 46, 57, 228, 327
 start symbol (初始符号), 173, 228
 state (状态), 2~3, 39, 45, 57, 226~228, 232, 327, 335, 337~339, 364. 另见 dead state
 state elimination (状态消除), 98~103
 Stearns, R. E., 169, 374, 481~482, 525
 Stockmeyer, L. J., 524~525
 storage device (存储设备), 362~363
 string (串), 29~30, 49, 178, 379
 string search (串搜索), 见 Text search
 structural induction (结构归纳法), 23~26
 subgraph isomorphism problem (子图同构问题), 475
 subroutine (子程序), 341~343
 subset construction (子集构造), 60~65
 substitution (代入), 287~290
 switching circuit (开关电路), 127

symbol (符号), 见 generating symbol, input symbol, nullable symbol, reachable symbol, stack symbol, start symbol, tape symbol, terminal symbol, useless symbol
 symbol table (符号表), 285
 syntactic category (语法范畴), 见 variable

T

tail (尾), 243
 tape (带), 326
 tape head (带头), 326
 tape symbol (带符号), 327, 335, 364
 Tarjan, R. E., 525
 tautology problem (重言式问题), 485
 term (项), 211
 terminal symbol (终结符号), 173, 178
 text search (文本搜索), 68~71, 86, 112~114
 theorem (定理), 17
 there exists (存在), 见 quantifier
 Thompson, K., 126
 3SAT (三元可满足性问题), 447, 456~458, 473
 time complexity (时间复杂度), 346~347, 368~370, 426, 516~517
 token (记号), 110~112
 track (道), 339~341
 transition diagram (转移图), 48, 229~230, 331~334
 transition function (转移函数), 45, 57, 228, 327.
 另见 extended transition function
 transition table (转移表), 48~49
 transitive law (传递律), 161
 traveling salesman problem (货郎问题), 419~433, 472~473
 tree (树), 23~25. 另见 parse tree
 Treybig, L. B., 481
 trivial property (平凡性质), 397
 truth assignment (赋值), 438~439
 TSP (货郎问题), 见 traveling salesman problem
 Turing, A. M. (图灵), 1, 326, 374~375, 422~423
 Turing machine (图灵机), 315, 324~337, 426, 487~488. 另见 code, for Turing machine, halting, of a Turing machine, Las-Vegas Turing machine, monte-carlo Turing machine, multihead Turing machine, multitape Turing machine, nondeter-

ministic Turing machine, randomized Turing machine, recursively enumerable language, two-dimensional Turing machine, universal Turing machine

two-dimensional Turing machine (二维图灵机), 352
2SAT (二元可满足性问题), 448, 458

U

Ullman, J. D., 36, 126, 224, 481~482, 525

unambiguous grammar (无歧义文法), 见ambiguous grammar

undecidable problem (不可判定问题), 307, 318, 377~378, 383~384, 393, 395~396, 399, 412~418. 另见Post's correspondence problem, Rice's theorem, universal language

union (并), 14, 86, 88, 97, 104, 110, 115~118, 134, 199, 290, 392, 437

unit pair (单位对), 269

unit production (单位产生式), 262, 268~272

unit-execution-time-scheduling problem (单位执行时间调度问题), 476

universal language (通用语言), 387~390

universal Turing machine (通用图灵机), 364, 387~389

UNIX regular expressions (UNIX正则表达式), 108~110

useless symbol (无用符号), 261~265

V

variable (变元), 173, 178

W

word (字), 见String

world-wide-web consortium (万维网大会), 224

X

XML (可扩展标记语言), 171, 200. 另见DTD

Y

YACC (一种语法分析器生成工具 (Yet Another Compiled Compiler的缩写)), 196~197, 210, 260

Yamada, H., 125~126

Yes-no problem ("是-否"问题), 462

yield (产物), 185

Younger, D. H., 304, 314

Z

zero-error probabilistic polynomial language (零错误概率多项式语言), 见ZPP
ZPP (零错误概率多项式语言), 483~484, 502, 519~512